『FF7归来少年』『荒野的女武士』等东京展震撼大作追击报道！

2003
22

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



怒涛攻略

天外魔境2·万字丸
侍道2 WAY OF THE SAMURAI 2
自由战士／白中探险部
真女神转生·冰之书

科普园地

用显示器玩PS2完全攻略

GBA金手指探讨

格斗天书

侍魂ZERO全角色出招

杂志+VCD+巨幅海报 特价 9.8元

无双报道&新作情报

FF系列的新境地！

FINAL FANTASY VII 归来少年

王国之心·记忆之链　樱大战5·荒野的女武士

机动战士高达Z　剑锋传奇　逆转裁判3　七人之侍

铁臂阿童木　时间危机3　血腥咆哮4　我流忍者　九怨

BRUTE FORCE　新世纪福音战士2　辐射·钢铁兄弟会　宇宙巡航机5

电击收藏

八年前的白中探险部

骑龙者一首浸透血泪的史诗

精选百分百

影之心2提前半年精彩预览

前线任务4风云再现

魅力抢先报


飞翔！斩杀！粉碎！
在无尽的空间中自由自在地飞翔、瞬间捕捉敌人的“PlasmaChain”。只消一击就可以将敌人彻底冰冻、粉碎的“Unbreakable”。扮演操纵这两种武器的异形战士“Shark”，去拯救即将毁灭的艾尔姆行星吧！
<High Speed Aero Action>
预定10月16日发售 预定销售价格 5,800日元
CERO 全年龄 全年龄对象
PlayStation®2


飞翔！斩杀！粉碎！
在无尽的空间中自由自在地飞翔、瞬间捕捉敌人的“PlasmaChain”。只消一击就可以将敌人彻底冰冻、粉碎的“Unbreakable”。扮演操纵这两种武器的异形战士“Shark”，去拯救即将毁灭的艾尔姆行星吧！
<High Speed Aero Action>
预定10月16日发售 预定销售价格 5,800日元
CERO
全年龄
全年龄对象
PlayStation®2

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●每到这里都很为难，不知该如何下笔。而最可怕的是，手札都是在制作闯家前完成的……如果在这里把想说的都说了，那到了闯家里岂不是成了哑巴。所以只能找一些无关紧要的话题来凑齐这寥寥的小版块。

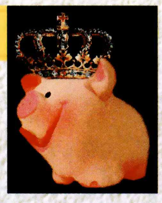
●不是我装大蒜，这次国庆木头可是没过好。到底为什么？在上期这里已经提前打好招呼了，但还是没有想到这次国庆噩梦居然那么可怕。工作木头是有心理准备，但很多事却是令人没有想到的。一没想到，SARS余声还没散尽，大家都那么有气度来北京游玩；二没想到，木头起得闷早了，但每次地铁却还是人满为患；三没想到，天安门广场每天清出的垃圾就有几十吨。……其实呢，主要是因为木头没有假放，嫉妒心理看什么都不爽。

●吃饺子是一定要有醋的，醋可以起到软化血管的作用，吃一点对身体有益。当然这是饮食上的醋，感情上的醋还是少来点，正常人都受不大了。

●实在猜不透，你到底在想什么？回答我！

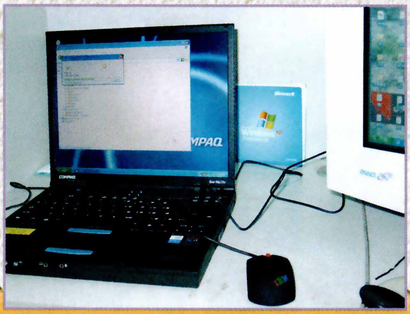
●这几天北京天气特别的寒，不得不找出毛衣套身。结果早上还是乌云压城，中午就老天放晴……干脆下次把“晴天娃娃”换成木头的脑袋，估计会比较的奏效“死”啦！

天天



■祝贺载人航天成功！祝中国航天事业顺利发展！！

■作为中小企业的一员，俺买康柏N620C。原厂翻新，HKHP免费保两年。天语绝非“商务人”，但为提高工作效率，增强中小企业的竞争力，同时也为自己能



多活几年，不得不提前SOHO。这机器的性能一般，反正天语不玩3D——BANIAS1.4/768 DDR/40G 4200r/千兆/COMBO。请各位相信，天语的栏目会随着NOTEBOOK的入手而愈发变幻莫测。

宇部



●宇部超期待的GC大作《马里奥赛车》很快就要发售了。从游戏性变得越来越淡薄的业界现状来看，本作绝对具备使玩家快乐彻底的质素，并能再度掀起通宵达旦打机的热潮。我已经做好了第一时间入手的准备，价格吗？……无视！

●截稿前得到真正的pocketPC版PS模拟器，急忙用朋友400Mhz的机器测试，结果实在令人兴奋：《山脊4》和《射雕》等压缩成20多MB的iso均可正常运行，速度完全可以接受。如果下一版本再支持声音的话，随身PS就会提前成为现实了。

PERFECT

●神游10月22日就要发售了，但是准确的销售渠道还没有公布，恐怕像木头这样手中握有金条的家伙也不知该去哪里购买！

●工作步步紧逼，FF11形影不离，家里的DVD严重堆积，玩游戏与看碟似乎是自己始终处理不好的一对冤家，真正做到有序的安排生活也不是件容易的事。

●锻炼身体不能只是喊口号！前一阵本来想和星尘君乒乓争霸的，但是由于这样那样的理由，乒乓健身计划最终搁浅，想来也是因为自己太放纵了。为了找回以前的充沛精力，本月开始打羽毛球，希望更大的运动量能给自己带来快乐。



●在电影院看了天地英雄和绿巨人，感觉就那么回事儿，“希望越大失望越大”的道理适用于任何事。

●10月是我最喜欢的季节，尽管这样的季节也有许多无奈……

星尘大海



■TGS2003很让人激动，一堆大作新作强作绝对能指导游戏者的前进方向，照亮游戏人前进的道路，指引着中国的游戏产业之路……

■SWW的集中对话和集中战斗让人伤透脑筋，为了Ξ-GUNDAM出场努力中。

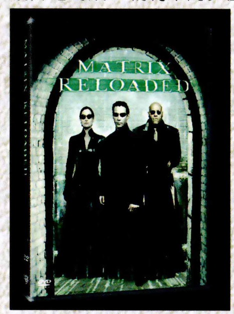
■搞不清楚谁是FOUR·村雨谁是花园丽，被辱骂。

■再次回顾了“涉过愤怒的河”和“人间的证明”，明白了七十年代生人现在如此单纯和执着的原因，拥有“集中”的最后一代人。

■最近脑中默念句：“乐则行之，忧则违之”。

MASCAR

■《黑客帝国·重装上阵》正式版DVD入手，格式为D9+D5，与先前介绍的双D9稍有不同。在HL版里又一次听到了那熟悉的“全是噩梦”……《狮子王》白金收藏版暂时没有入手，HL版和JQ版不知该选择哪一个更好。不过偶与风林都入手了JQ的《人猿星球》双D9特别版，制作水平很高，强烈推荐！



■据说在FF11中我的GAL族MNK可以SOLO杀龙，正摩拳擦掌准备尝试中……

■个人觉得部分英格兰球员不是人品有问题，就是在场上显得智商偏低，希望能向阿兰·希勒、谢林汉姆、莱因克尔等老将学习。

■在紧张地工作中度过了24岁生日。



封面：松浦亚弥

GAME INDEX

PS2

樱大战5 荒野的女武士……12
真女神转生3·Maniacs……18
波波罗克罗依斯物语·月之法则的冒险……20
剑风传奇……22
世界斗士……24
九怨……26
真三国无双3·猛将传……36
世界足球·胜利十一人7……40
侍道2……52
天外魔境2……58
白中探险部……70
自由战士……74
铁臂阿童木……122
时间危机3……122
马克斯·佩恩2……123
宇宙巡航机V……123
我流忍者……126
王国之心2……126

GC

鲸之腹……126
杀手7……128

GBA

王国之心·记忆之链……16
逆转裁判3……28
天外魔境·青之天外……30
真女神转生·冰之书……82

XB

BRUTE FORCE……123
辐射·钢铁兄弟会……127
FABLE……128

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
64472919
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：邮局订阅价8.4元\零售价9.8元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.122 2003/22 CONTENTS

激荡报道

SONY神奇主机PSX完全规格公布……4

“这款主机不是给玩家们准备的……”

第三只眼看神游主机……8

本刊特约评论员专稿。

无双攻略

侍道2……52

带你走上成为真正武士的道路。

天外魔境2……58

全新复刻移植增强RPG大作究极攻略。

白中探险部……70

充满生活乐趣的另类游戏探索。

自由战士……74

为了自由而战吧，自由战士！

真女神转生·冰之书……82

三栖人

GBA真女神转生攻略大补完。

无双报道

不一样的世界——押井守小档案……106

带你认识一个素描版的动画人——押井守。

樱大战5 荒野的女武士……12
最终幻想7·归来少年……14
王国之心·记忆之链……16
真女神转生3·Maniacs……18
波波罗克罗依斯物语·月之法则的冒险……20
剑风传奇……22
世界斗士……24
九怨……26
逆转裁判3……28
天外魔境·青之天外……30

游戏研究所

真三国无双3·猛将传……36
世界足球·胜利十一人7……40

其它栏目

编辑手札……2
本期目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……10
编辑点评……33
闯关族的家……46
大墙画廊……51
秘技天地……82
科普园地……84
漫画赏·BIGSIGHT……101
GAMEBAR……108
东游记……114
流行巴士GO……115
新作游戏发售表……118
龙哥热线……120
新作游戏情报……122

本期新闻眼统计时间
10月5日～10月17日

激荡报道
索尼PSX规格揭密

两种硬盘规格，可记录325小时视频资料，丰富的主机颜色…
索尼发布娱乐家电PSX详细规格

本刊日本专讯　10月7日～11日，索尼在日本举行的“CEATEC JAPAN 2003 博览会”上公布了综合性家用电器PSX的售价及相关细节。PSX将根据内置硬盘的容量区别分为两种型号，其中DESR-5000型内置160GB硬盘，定价79800日元(约合人民币5950元)，DESR-7000型内置250GB硬盘，定价98000日元(约合人民币7300元)。而且除了此前公布的标准的银色和金色外观外，索尼宣布还会同时推出蓝、黄、红3种不同款式的主机。但是对于人们非常关注的PSX的确切发售时间，索尼并没有给出明确答复，PSX的发售日仍然预定在今年年底。

根据本刊从日本方面得到的情报，PSX将具备如下规格：


↑放置在玻璃展柜中的PSX主机是人们瞩目的焦点

●主机外形

1.主机尺寸为：312×323×88mm，重5.6公斤；

2.主机和PS2一样既可以横置也可以竖置，竖置时带有端口插槽的面变为主机底面；

3.除了最初公布的银色和金色外观外，还将推出蓝、黄、红3种不同颜色的主机；

4.与PS2主机所不同的是，PSX的手柄插口位于主机背部；

5.光碟置入方式仍采用抽屉式。

●主机规格

1.从总体上说，PSX的主要功能相当于一部DVD媒介的录像机+CD播放机+MP3播放机+媒体编辑器+PS2（含网络组件），基本上涵盖了常见的娱乐性家用电器；

2.光盘驱动器除了对应DVD-Video、DVD-R、DVD-RW、DVD+RW、音乐CD、CD-R等多种媒介的读取，还可以在24X速率下进行DVD-R、DVD-RW、DVD+RW刻录；

3.PSX提供了媒体采集功能，DVD影像、音乐、甚至玩家的游戏过程都能录制下来，保存在大容量硬盘上。而且支持多种解析度，250GB的硬盘最多可记录325小时的视频；

4.主机自带媒体编辑软件，用来对硬盘上的影音文件进行后期加工；

5.电视接收器和百兆网卡是必不可少的配置，同时装有频道调节器，这在电视机前端设备中是常见的；

6.全面兼容PS和PS2游戏，包括网络游戏，还允许玩家把游戏存储在硬盘上，加强了人性化设计；

7.PSX的输入端子包括类比、S端子、立体声，输出端子，在此基础上又增加了D端子（D1/D2）1系统和光纤音效，基本满足与常见电器相连接的要求；

8.其他配置包括：USB(Ver1.1)、Memory Stick插槽各一个，PS/PS2记忆卡、类比摇杆接口各两个，还有一个专用遥控器，注意PS2专用遥控器是不能操纵PSX的。





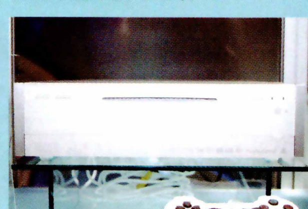
←蓝色、红色、黄色的PSX主机很容易带给人们强烈的时尚感。

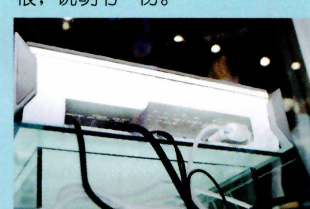
●整机配置

玩家支付79800日元可以得到的PSX主机和以下物品：PS2震动手柄一只，手柄颜色与主机本体匹配；PSX专用遥控器一个；AV线一根；电源线一根；电视信号接收天线一根；说明书一份。

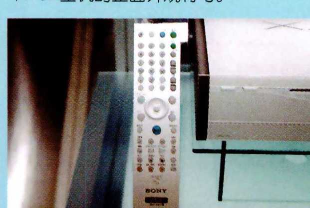

↑PSX的定位是高档综合性娱乐家电。

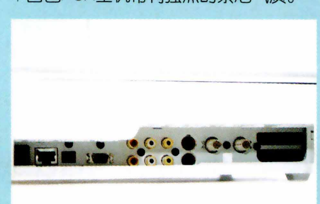

↑PSX主机的正面外观特写。

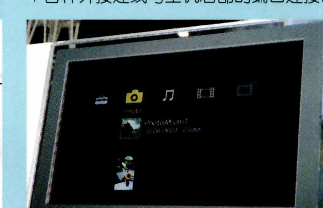

↑白色PSX主机带有强烈的索尼气质。


↑各种外接连线与主机后部的端口连接。


↑右侧的灰色部分就是PSX竖放时的基座。


↑PSX遥控器不能与PS2遥控器通用。


↑主机后部的凹陷部分隐藏着各种端口。

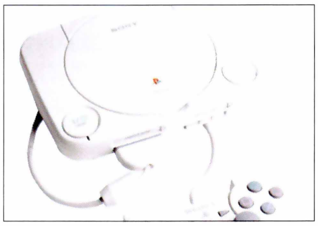

↑PSX的开机画面经过重新制作，更加人性化。

SCOOP 阿联酋“GITEX电脑展”提供PS试玩 索尼意欲进军中东市场推广PS系主机

本刊阿联酋专讯　一个名为GITEX电脑展示会的高科技展产品将于本周末在阿联酋开幕。大会除了展示尖端科技产品、发售打折电脑产品以外，还将为中东玩家提供试玩PS系主机的机会。而这一举动也被视为继大陆版PS2之后，索尼又将目光投向中东地区的重要信号。

据悉，索尼将于GITEX展上筹办一个名为“中东PS体验展”的免费试玩区，其中设有150个试玩台，并备有大量PS系主机的经典游戏和周边制品，以求让尽可能多的人体验到PS系主机的乐趣。

除去索尼以外，微软和诺基亚也预定了GITEX大会的展位，不过他们是否会拿出XBOX和N-GAME出展，现在还无法确定。



SCOOP 任天堂收购BANDAI股权引发联想 业界传闻山内家族兼并BANDAI!?

本刊日本专讯　9月中旬，BANDAI股价由5000日元暴跌至2500日元，任天堂乘虚而入，购入了128万股BANDAI股票，占BANDAI总股份的2.6%，一跃成为BANDAI公司前十位的股东之一。而任天堂的这一举动也被人们视为其兼并BANDAI公司的前奏。一时间，关于“任天堂收购BANDAI”的传闻在业界风起云涌。

但是任天堂在10月16日16点发表官方声明，否认了收购传闻，他们的发言人称：“本公司购入BANDAI公司2.7%的股权是事实，但是有关任天堂会进一步收购BANDAI公司的消息纯属造谣。”而另一方面，BANDAI也声称收购事件子虚乌有。但是从以往的惯例看，这样的收购风波绝不会空穴来风，任天堂更不会购入BANDAI股权而没有后续打算，因此有关该事件的发展还请读者留意续报。

TALKING 重视PS2发售初期策略 PS3主机仍将向下兼容

本刊综合消息　“鉴于PS2向下兼容PS游戏所取得的巨大成功，未来PS3也将兼容PS2和PS的游戏！”这是SCE老板Ken Kutaragi在最近发布的官方消息。Kutaragi称，PS2是通过模拟来运行PSONE游戏，那么PS3也同样会对PS2游戏提供相同的兼容，而且即使PS3之后的后续机种也将拥有同样的兼容性。

另一方面，据说微软也有意把XB的后续机设计成可向下兼容，但有关专家认为，在ATI的硬件上运行之前NVIDIA平台的软件，将会遇到比SONY更多的麻烦。

SCOOP 暴雪公司并未被通用电气收购 本刊记者提醒玩家不要轻信谣传

本刊综合消息　最近在互联网上经常可以看到这样的消息：美国通用电器斥资收购著名的PC游戏厂商暴雪。但事实上这个消息只是误传。如果对威望迪内部的情况稍做了解，并且看过英语的原文报道，就不会犯下理解上的错误。通用电气花140亿美元收购的只是威望迪环球娱乐（Vivendi Universal Entertainment），而其中并不包括控制着暴雪的游戏部分威望迪环球游戏（Vivendi Universal Game）。也就是说，实际上威望迪是“卖却”了自己的电影产业，并利用通用电气的资金偿付债务，而得以将有赚钱保证的游戏部门保留了下来。



↑暴雪的魔兽系列被许多玩家所津津乐道。

与电影相比游戏产业的规模和收益尚未达到及格的水平。通用电气的目标在于成为拥有电影、电视和网络的强势传媒，目前他们对游戏并无特别兴趣。

在经历了这场收购之后，可以预见暴雪将继续保持自己的完整与独立，而早前传说微软、EA的收购计划可能也就此打住。

SOFTWARE 欧版WE7未发售便取得成功 三周内预约量达到100万套

本刊欧洲专讯　如同日本国脚中田英寿在欧足坛获得美誉一样，由日本厂商KONAMI开发的足球游戏WE7也在欧洲又创下了一项惊人记录：该游戏在发售前三周里的预约量就达到了100万套，成为继FIFA系列之后又一款预约量突破百万的体育游戏。



↑欧版WE中贝克汉姆拔脚怒射的瞬间。

《胜利十一人7》的欧版将更名为《Pro Evolution Soccer3》，预计10月17日在欧洲各国家发售。对于未来的销售形势，KOANMI表示非常乐观，他们目前正在追加出货，以应对狂热的欧洲玩家。而这次WE7在欧洲的抢眼表现也被视为欧洲人钟爱足球运动的一种体现。

SCOOP 超级芯片CELL将于2005年底量产 索尼发布消息暗示PS3如期推出

本刊日本专讯　据财经传媒Bloomberg日本分部报道，索尼已经证实了将于2005年年底把具有跨时代意义的中央微处理器CELL投入量产的消息。

2001年春，索尼宣布将与IBM、东芝联手研发超级芯片CELL，因此人们也顺理成章地把CELL视为了未来PS3主机的中央处理器，但是由于CELL所具备的跨时代性能，业界对于这块芯片能否赶在次世代主机问世之前投入量产始终抱着怀疑态度。如今索尼证实CELL将于2005年投入量产，那么PS3在2005年底或2006年初登场的计划也有望实现。



↑久多良木多次为CELL出面造势。

另一方面，索尼同时宣布，他们此前发布的将PS2“情感引擎”与“Graphics synthesizer”整合为一体、采用90纳米技术制作的全新芯片目前已投入量产。这种芯片就是综合性娱乐家电PSX的中央处理器。

SOFTWARE 炒冷饭也要讲究花样翻新 强化版星海3新要素明确

本刊日本专讯　在东京展上公布的《星海传说3:Director's Cut》的详细情况于最近发表。根据开发商SQUARE-ENIX的说法，该游戏主要将强化和追加以下3个方面：首先，新版本除去了前作在战斗中死机BUG；其次，前作中一直不受玩家控制的女主角MIRAGE COAST将在本作中加入己方队伍，并追加了部分针对MIRAGE COAST的原创情节；第三，增加了三人对战模式，玩家可以从六名角色中选择一人作战（单人游戏时电脑会控制其余两名角色），在该模式中取胜就能获得珍贵道具。

S-E表示，该游戏将不会收录英语配音和字幕，目前的完成度为80%，发售日大约在冬季。

GAME SOFTWARE EXPRESS

SCOOP

任天堂加冕半期软件销量之王 KONAMI凭借WE7紧随其后

本刊日本专讯 尽管任天堂出现了40年来的首次财务赤字，但是其软件销量却仍然无人企及。根据日本第三方机构的统计，在2003财年的上半期（2003年4月至2003年9月）中，任天堂一共在日本地区售出了310万套游戏，再一次成为软件销量的王者。继任天堂之后，排在第二位的是凭借WE7走出低谷的KONAMI，软件销量为290万套。

序	游戏发行商	游戏累积销量	市场占有率
第1位	任天堂	3,123,878套	14.9%
第2位	KONAMI	2,911,932套	13.9%
第3位	SQUARE-ENIX	1,945,617套	9.3%
第4位	NAMCO	1,373,736套	6.5%
第5位	BANDAI	1,328,391套	6.3%
第6位	SEGA	1,261,348套	6.0%
第7位	CAPCOM	977,881套	4.7%
第8位	Pokemon	884,836套	4.2%
第9位	Banpresto	822,326套	3.9%
第10位	KOEI	772,180套	3.7%

SOFTWARE

SQUAUE-ENIX续作计划全面兼备 松野证实《放浪冒险谭》续作存在

本刊日本专讯 S-E方面的著名制作人松野泰已，日前证实了他们正在秘密研发《放浪冒险谭》续作的消息。松野透露，《放浪冒险谭》续集的开发工作是与FF12同时进行的，对应平台PS2，发售日定在2005年初，游戏的类型和主人公都将与前作完全不同，力求为玩家带来耳目一新的感觉。



↑以奥加战争闻名的制作人松野泰己。

PS版《放浪冒险谭》是曾被日本《周刊FAMI通》杂志评为满分的4款游戏之一，由制作人松野泰已监制，但是由于系统过于晦涩，游戏销量在30万套便止步不前，并没有取得其它RPG作品名利双收的成绩。

SOFTWARE

世嘉注册商标“光明之泪” 业界推测系列新作指日可待

本刊综合消息 MD时代被我国玩家奉为“神”的RPG游戏“光明力量”的续作，将在不远的将来与人们见面。根据国外网站Gamefront报道，美国世嘉在最近注册了名为“光明之泪”（Shining Tears)的游戏商标，而且从他们得到的资料看，这将是一款电视游戏，只是对应主机目前还不清楚。

由于此前史克威尔注册的“无尽沙加”和NAMCO申请的“传说”系列商标都转化为了游戏作品问世，因此这次“光明之泪”的商标也同样预示着即将有同名游戏推出。

另据未经证实的消息说，“光明”系列的新作正在顺调开发中，玩家们有望在明年年初看到一部与系列风格截然不同的作品。



←MD时代「光明力量2」的游戏插画。

SCOOP

方糖降价引发销售热潮 业内怀疑PS2立刻跟进

本刊综合消息 在全球范围陷入胶着苦战的GC，由于受到降价的刺激，销量开始触底反弹。

根据销售商的统计，自从GC由原来149美元降到99美元起，销量迅速飙升，不仅一举超过了索尼的PS2,在英国的涨幅更是达到了惊人的程度——据说一夜之间其销量就翻了四番!尽管这其中难免有些水分，但也不至于太离谱。任天堂这次“破坏性”的降价活动不仅给GC迎来了转机，也让零售商们重拾信心。

鉴于GC势头重起，有关PS2降价的消息也开始在业界风传。国外大型零售商Target的行政人员就透露说，该公司已经提前获得了最新的内部消息，PS2将于11月中旬也把价格下调至99美元（也有消息说是149美元）。但是消息爆出后，SCEA官方发言人立刻发表声明，否定了降价传闻，不过业内行家的看法却是“绝对不要理会厂商对于不降价的承诺，因为那根本就是宣传上的手腕”。



SOFTWARE

“太鼓版大金刚”发售在即 任天堂南梦宫再度携手游戏开发

本刊日本专讯 来自日本的最新消息称，ACT鼻祖大金刚的最新作将不再是动作游戏，而负责开发的厂商也出乎意料地换成了NAMCO。由于此前NAMCO“太鼓达人”取得了超出想象的巨大成功，大金刚将与该游戏进行完美融合。



↑《Donkey Konga》的标题LOGO画面。

据悉，大金刚新作已被正式定名为《Donkey konga》，游戏方式与“太鼓达人”如出一辙，基本流程就是大金刚和迪迪金刚在画面左侧击鼓，玩家注意观察画面中从右往左移动的物体，当它到达画面最右端时按下相应的按键。但是《Donkey Konga》的操作设定更为细腻，可以区别玩家按键的不同力度，并且支持4人对战。

《Donkey konga》预计12月12日发售，任天堂表示他们还会随游戏发售定价3000日元的专用手鼓（太鼓!?）。双方相信该游戏将为类型相对单一的GC软件阵容带来新的亮点。

大金刚音乐版发表!!







←↑《Donkey Konga》专用手鼓的造型非常别致。

SCOOP

业界强强联手打造极酷电玩 本刊与《游戏任我行》节目展开合作

本刊讯　2003年10月，以制作十年强档娱乐栏目《联想环球影视》闻名业界的电视传媒业巨头派格太合环球文化传媒公司与次世代传媒联盟达成合作意向,就其新推出的《游戏任我行》栏目与国内TV－GAME旗舰刊物《电子游戏软件》达成战略合作伙伴关系。这是国内电视传媒与平面媒体间首次强强合作，标志着国内游戏传媒发展已经进入新的纪元。



《游戏任我行》以推广游戏文化为已任，全面整合业界资源，关注游戏本身及其衍生物，报道玩家动向并提供互动服务，全面而深入地诠释广义的游戏概念。电视媒体是当今社会影响力、穿透力最强的大众传播方式，通过《游戏任我行》的播出，游戏会更快、更全面地影响和进入社会生活，使更多的人(包括成年人）了解和接受一种新的生活方式和游戏文化。这也是《电子游戏软件》自创刊以来孜孜以求的一个目标。目前该栏目已于2003年10月21日中午12点整，在北京电视台8套开始首播。此后在每周二、四、六的中午12点整续播，重播时间则定在当日晚间的11点40分,每期时间为30分钟。

现阶段，本刊已与《游戏任我行》栏目组就多项合作计划达成了共识，详细情况请读者关注本刊后续报道和《游戏任我行》栏目。



↑《游戏任我行》栏目的LOGO标志。

SCOOP

SONY亲和形象再展锋芒 品牌调查排名高居首位

本刊英国专讯　最近，统计公司Hi Europe对5000名英国市民进行了“消费者心目中的第一品牌”的调查。索尼凭借其良好的品牌形象获得了调查评比的第一。其它几种较受欢迎的品牌依次是可口可乐、雀巢等。这和年初Hi Europe母公司、美国的Harris Interactive在美国市场的调查结果相同。

在调查结果中，很多以食品、饮料销售为主的公司排名靠前，而索尼

SONY

的夺魁理由，自然是因为它在游戏市场上的超高占有率，以及其展现出来的亲和态度。索尼最近几年在欧洲游戏市场的大幅度拓展中占据了绝对的主动地位，在英国也不例外。尤其是八月在伦敦召开的“PS体验会”，人气度甚至比同时召开的综合性电玩展会ECTS还要高。

SCOOP

玩具厂商TAKARA兼并ATLUS 业界版块重组显示老牌厂商窘境

本刊日本专讯　与任天堂收购BANDAI的传闻所不同的是，业界的另一桩收购买卖已在如期进行。日本著名玩具厂商TAKARA将收购以“女神转生”而闻名的ATLUS公司的半数股权，从而完成对该公司的兼并。这再一次显示出日本老牌游戏厂商目前所陷入的窘境。

关于兼并的具体方式，TAKARA的发言人称，他们已经与ATLUS达成协议，收购ATLUS公司在10月15日发行170万新股，这样TAKARA就将持



↑女神系列是ATLUS的业务支柱。



←今年三月发布会的场面

有ATLUS公司40.91%的股权,成为该公司的最大股东。收购计划完成之后，双方准备在明年1月把两家公司的家用游戏部门合并，并对资金、游戏角色、开发运作、产品销售等各个方面进行重新整合。

ATLUS和TAKARA早在今年3月就召开发布会，确定了两家公司展开资本业务合作、并由TAKARA投资成为ATLUS最大股东的发展方向。TAKARA代表董事兼社长佐藤庆太表示，这种资本互换的改革是非常必要的，双方在家用机和街机方面的互补将会带来更大的发展。

新闻短波

★由BANDAI代理发行的格斗游戏《龙珠Z》将于11月28日登陆GC，定价6800日元，特典为龙珠。

★在美国复活的SNK PLAYMORE宣布，他们开发的街机用动作射击游戏《合金弹头5》决定于11月10日推出。

★GAMETEC公司日前发表了一种名为“GAME SELECT S”的新型GBASP周边(见下图)，该周边可使GBASP同时插入3款游戏，通过按键切换游戏内容，“GAME SELECT S”预定12月发卖，开放价格。



★据GAMESPOT报道，诺基亚于10月7日发售跨时代的便携机N－Gage的全球累计销量为3万部，表现差强人意。

★由CAPCOM为PS2开发的解谜游戏《玻璃蔷薇》将由原定的10月30日延期至11月6日发售，价格仍为6980日元。

★有未经证实的消息说，马里奥缔造者宫本茂将与索尼克生父中裕司合作开发一款原创游戏，但是细节不明。

★据10月12日美国《西雅图邮报》的报道，著名卡牌游戏万智牌的开发商Wizards of the Coast公司日前对美国任天堂、美国POKEMON以及两位加入美国POKEMON的原Wizards人员提出了诉讼，理由是口袋妖怪卡牌侵犯了该公司的专利以及两位人员违反了专利保密制度。

★任天堂宣布，他们为GBA开发的



←马里奥与路易RPG的开发中画面已非常精美。

动作游戏《马里奥与路易RPG》将收录迷你游戏“水管工”，该游戏预计11月21日发售，定价4800日元。

★MARVELOUS为GBA开发的育成游戏版“牧场物语 女孩版”将于12月12日发卖，价格4800日元。女孩版对原男孩版的剧情和事件做出了调整，并且新增了“指轮”系统。

★EA最近收购了著名的赛车游戏开发组Studio 33，该小组曾为SCE制作过Formula One、Destruction Derby Arenas等著名赛车游戏，今后他们将编入EA Northwest子会社参与新作开发。

神游机的上市，只是整个神游战略环节的第一步而已，它的雄心并不仅止于此……

编者按：尽管任天堂的大陆版主机已经从幕后走到了台前，但是由于苏州神游科技公司出人意料的低调态度，直到临近主机发售的今天，神游性能和销售方面仍然存在着许多疑问。再加上某些媒体不负责地妄加猜测，搞得玩家们一头雾水。为此，本刊特约记者亲赴苏州，并从各种渠道点滴取材。不求权威，但求无误，为读者网罗了大量神游的内幕消息。相信大家通过下文会对神游机、以及任天堂的中国计划有一个更加清晰而完整的认识。



CHECK 1 神游机与任天堂关系解密

根据工商管理局方面的消息，苏州神游科技有限公司（iQue）在华首期货币投资额高达3000万美元以上，此外双方无形资产的投入（包括技术、专利、版权等）更是达到了一个天文数字。任天堂虽然对神游控股50％，但神游的所有经营管理以及最高决策均在苏州公司本地执行，美国和日本团队均退居二线为辅。这表明神游并非任天堂“直属”企业，而是任天堂“关系”企业（请注意两个用词的区别）。另一方面，神游机的硬件开发由美国团队完成（据闻该团队同时也是GC2和XBOX2的研发团队，有兴趣的朋友可以去查阅相关信息），外观设计更是美国IT界首席设计大师SCOTT SUMMMIT的得意之作，并非流言中的N64部件改良或出自台湾开发团队之手。再者iQue CEO颜博士本人是任天堂硬件技术的重要提供者，把神游机认作是任天堂的直系亲属，反而会有本末倒置之嫌。从各方面综合来下一个定义，神游机就是结合颜博士旗下团队硬件技术、和任天堂游戏软件及其运营经验的强强连手产物。

CHECK 2 别小看全球最小的真3D主机

硬件开发团队的领先实力加上自己的核心技术专利，这两者相叠加的效果就是使得神游机能够在生产成本大幅降低的情况下，虽然身为一款价格平易近人的普及型机种，其硬件综合性能却能高于任天堂早期机种N64。据最新掌握的资料看，神游机是迄今为止全球最小的一台真3D的主机，同时也是全球第一款使用SOC系统级芯片设计的主机(比PSX早几个月），该机还拥有多项技术数据上的世界纪录，这些将在今后几期的专稿评论中逐一向读者披露。

目前可以确定跟随主机首批上市的十几款游戏均系N64移植改良汉化版，N64虽是任天堂的前任机种，但这并不影响这些移植游戏本身的精彩程度和耐玩性，甚至可以说在高质量的本土化后完全让老玩家有重新一玩的冲动。例如N64招牌作《塞尔达传说》是自Fami通创刊以来屈指可数的满分游戏之一，马里奥、林克等游戏角色更是在日本欧美等地家喻户晓，广受欢迎。虽然现阶段他们尚无法完全展现神游机的100％硬件性能，但强力海外团队正在开发数款神游原创游戏的可靠消息，令我们完全有理由期待不久之后体验神游的真正精彩。

CHECK 3 神游与中国载人火箭，美日之后第三家

神游在首次公开的官方新闻稿中，以最醒目的标题阐明了要带动中国电视游戏产业腾飞的决心，乍看之下似乎这样的豪言壮语有夸海口之嫌，但若仔细从实力角度分析的话，就会发现这句话并非是单纯的夸大其词。

中国的电视游戏产业——或许尚不能称它是一个产业，而只能说是一个刚刚起步的行业，那是因为电视游戏在中国从没有组成过一个完整的产业链。以游戏大国日本为例，良性的游戏产业链包括硬件商、一二三方软件商、渠道、用户、周边产业（如媒体等）等数个必不可少的环节。在国内，电视游戏产业链的多数环节已经具备，惟一欠缺的是软件供应商这一环，这也是以往历年国内主机代理商折戟沉沙的主要原因所在。而神游则软硬均衡的优势。聚产业链两大环节于一身，加上雄厚资本的支撑，自然启动产业链的机会也要相对大得多。

从世界市场的角度来看，电视游戏产业的产值要远远大于电脑游戏产业。面对这样一个诱人的蛋糕，国内的软件开发商不是不想分一杯羹，而是限于种种原因一直都没能有机会挤进这个领域。此次神游在中国落地生根，对于所有从业人员来说都是一次重大的机遇及挑战。神游机是一个开放式的平台，这样在大浪淘沙式的开发团队两极分化过程中，就有机会涌现并培养出一批综合实力较强的游戏软件开发公司——对于中国的软件公司来说，以往最缺乏的正是在主流平台上锻炼的机会。只有当这些标榜着国人制作的软件商走上良性循环的轨道，那么中国电视游戏产业链才能真正形成，市场才有机会走向健康发展。

提笔之日，得知我国第一枚载人火箭已成功回收的消息，中国由此成为世界上继俄美之后第三个有能力将航天员送上太空的国家，心下不胜欣喜。突然想到随着神游机的上市，中国也成了继美、日之后第三个拥有电视游戏完整产业链的国家。夸张一点说，这两者在各自行业中所起到的重要意义，或许真是有其相似之处吧。

CHECK 4 销售地点全方位出击

虽然神游公司坐拥强劲的技术和资金实力，但神游机本身一些市场销售的战略和细节如何相信还是每一个玩家所关心的问题。

神游机的价格并不是很高，500元左右的价格令它必须成为一个普及性的机种，这就决定了它所面对的目标用户绝非仅止于当前国内的电视游戏玩家族群，而是全国上下所有能够承受这一消费标准以上的潜在用户。要全面打开中国这个市场以达到普及目的，神游会如何下手呢？

有一种说法是神游的销售渠道并不完全依赖传统的私营小卖店体系，而是通过与罗森便利店系统的合作，尝试与国内大型连锁超市集团合作来架起自己新的销售体系。这种说法显然是不太能站得住脚的。因为首先超市所针对的主要客户人群与游戏机的目标客户兼容性并不是很好。其次无论是哪个超市集团规模都没有大到足以涵盖神游机所有希望普及的地域，更何况将流通完全押宝在一个没有自控权的网络上，无异于看别人眼色行事而自寻烦恼了。

这么一来，神游的销售战略就豁然开朗了，那就是全方位出击，根据该地域实际特色灵活机动选择不同的流通渠道。而在同一地域中，也会以多种销售渠道相辅相成，以求最到位的目标客户涵盖面。例如在甲城市中可能会重点选择商业中心的玩具专柜，在乙城市中可能便换成了人气旺盛的游乐场。当然已有一定规模的现成私营小卖店体系也不会被放过，将来朋友们大可不必担心在传统的游戏店中求购无门。兵法有云，兵无常势，水无常形。虽然这种开拓方式耗费精力财力较多，见效可能也慢，但对于一个打算在中国长期扎根落

户的国际型企业来说，这些投入都是完全值得的。

在成熟已久的日本游戏市场自有一套完善的游戏定价体系，例如PS2软件被统一定价为6800日元或7800日元，这是为了使得软件商可以在公平条件下进行激烈竞争。而在中国市场上，尚未成熟的本土软件商将来如何与国外大厂商竞争？为了提高本土团队的开发积极性，并为他们在锻炼期争取到足够的生存空间，神游机最合理的做法是依托其独特的软件下载收费服务平台，采用下载不同游戏收取不同费用的做法（有别于之前媒体报道中所提下载统一收费48元的标准）。这有些类似国内电影行业的做法，进口大片50元一张票，低成本国产片30元一张票。这样做的好处不但在于可扶植本土软件商，也可以令软件销售方针更加灵活机动，甚至搭配出不同组合的“套餐产品”来适应市场的不同需求。

CHECK ! 神游机将推迟发售!?

根据本期截稿前得到的最新消息称，原定于10月22日发售的神游主机将再次延期。至于新的发售日目前还不得而知，而该消息也并未得到苏州神游的官方证实。不过从本刊驻日记者得到的情报看，神游推迟发售的消息应该比较可靠。

CHECK 5 低调宣传：时机未到一切不报

与以往大部分PC游戏、网络游戏未曾正式上市便已将手中宣传预算“乾坤一掷”的做法相针对的是，神游在中国的浮出水面几乎是悄无声息的。我们既没有在电视里看到iQue翻来覆去的广告片，也没有在门户网站上见到铺天盖地的广告条。或许有人心存疑惑，既然是有着如此强劲实力背景的大公司，为何如此刻意保持低调呢？其实稍微分析一下就可以看出中外企业经营的不同特点。国内企业重视广告的程度从每年央视的标王争夺中就可以一窥端倪。但由于除了炒作之外其他环节差强人意，最终往往是“花无百日红”。而国际性企业的通常做法是在完成3P（PRODUCT产品、PRICE价格、PLACE渠道）的基本布局后，才会启用PROMOTION（广告宣传）。再加上就目前而言，神游机在国内还没有像样的竞争对手（水货碍于合法身份问题，无法进入主流渠道），当然更不用急于在战略布局未完成的前提下提前用广告烧钱了。所以如果当你哪天毫无前兆地在家门口看到神游机的时候，可千万别吃惊。

CHECK 6 别想渔翁得利，索尼任天堂打不起来

神游——或者说任天堂——与索尼这对世界舞台上的竞争对手，短时期内在中国市场上并不会演化成激烈冲突。为何如此断言呢？根据日渐透明化的索尼在华PS2行销政策表明，它在中国市场扮演的很可能将是传统硬件代理商的角色，软件方面的本土化则是通过与其他日本软件商在华共同投资实行或是分包给本土软件公司，其主要原因是SCEI在国际事务中忙得不可开交，基本无暇分心在中国进行大规模的普及性扎根活动。如此一来，双方在中国市场的首发产品便很自然地形成了良好的交错：神游机的目标是全国各地域市场的普及，PS2的目标则主要集中在国内消费水平相对发达、人口密度又高的大中型城市。这样的市场分层对整个产业的发展是相对健康有利的。再加上国内市场开拓潜力巨大，神游机和PS的游戏在游戏风格和类型上又未起到大的冲突，所以在可预见的一段时间内，两家巨头一定是以良性竞争的形式共同开发这一庞大市场。而且日本公司一贯的作风是，别看窝里斗的厉害，一旦对外，则团结合作。这跟中国人……

CHECK 7 任天堂在华产品都由神游全包了

神游机的上市，只是整个神游战略环节的第一步而已，它的雄心并不仅止于此。据可靠消息，在紧锣密鼓准备神游机正式推向市场的同时，神游的硬件技术团队已同时在进行研发数款针对中国不同层次消费能力市场的游戏机，其中不乏性能凌驾于现行国际主流机种之上，提前应用下一代主机技术新标准的高档机种，以及具有高互换性多用途的便携掌机等等。

此外，根据日本方面传来的消息，iQue已全权并独家代理了任天堂在中国地区的所有业务。任天堂公司全线硬件产品与相应软件，一旦确定了中国市场的相对需要，都有可能在计划之下得以推出。

当然，这一切是否能够实现，都要取决于身为第一步棋的神游机是否能够走得顺利。市场才是检验理论的试金石，任何事物发展都离不开这个客观规律。神游其电视游戏行销的新理念和新方法究竟能否在中国市场取得成功，还有待我们长期加以观察。

敬请关注下期的报道，更精彩！

撰文/本刊特约记者 高仁

SCOOP “太空频道5”制作人水口哲也离开世嘉 小口久雄重整计划逼走天才制作人

本刊日本专讯（记者：王俊生）

以音乐游戏《太空频道5》闻名、被玩家尊为“舞拉拉生父”的著名制作人水口哲也日前宣布离开世嘉。由于此前水口只是声称UGA将有重大新闻发布，几乎所有的玩家和业界人士都将之误解为“Rez”或是“太空频道5”的新作发表，但是实际的结果却是让所有人大跌眼镜。



↑一具有明星气质的制作人水口哲也，曾领衔开发过太空频道5、REZ等颇具有创意的音乐游戏，是许多饭斯心目中的偶像。

水口哲也的辞职是在世嘉传来一片利好声中宣布的。从表面上看，UGA重组后被Sonic Team兼并是导致水口落职的主要原因，但这个理由实际上并不成立。尽管UGA不复存在，但SEGA在总部给老员工留一个安置并不困难，而且以前也有许多先例。归根结底，问题仍然是出在小口久雄上台后严厉的改革措施。

水口虽然在世嘉内部也属于少壮派，但作为SEGA内部惟一一个游戏设计师出身的分社社长，他与其他派别原本就不能够很好地相容。而为水口打下美誉度的两个游戏意识过于超前，虽然在少数玩家中口碑极好，却未能给世嘉带来丝毫利润，更造成了财政上的巨大负担，因此在《太空频道5 part2》推出之后，UGA在世嘉内部基本处于一个被搁置的状态。



由于公司不再能够得到资金上的援助，加上在政治上的失势，水口哲也在此之后便无法继续开发游戏——而世嘉的实际状况也无法让他继续那些无法预知结果的实验。

小口久雄上台之后，首先做的便是清除长期盘踞在公司内部的守旧势力，铃木裕、永井明等旧势力的代表都被他巧妙地剥夺了说话的权力。在这以后，小口便立刻宣布解散无法赢利的会社，让人力与财力资源得到更完善的重组，在这个过程中，新井瞬、水口哲也这种既没有良好会社关系、又没有业绩的员工，被清除是不可避免的。

笔者在3年前曾与水口有一面之晤，当时便感到此人虽然才气冲天，但却过于理想主义，缺乏把灵感与商业相结合的有效方法，虽然年轻但其思维方式却是极其“传统世嘉化”的。对于试图在短期内让世嘉经济重振的小口久雄来说毫无价值。



水口和新井的离开对世嘉来说毫不可惜，相反却可以摆脱长久以来的束缚轻装上阵，目前小口的政策对于玩家来说或许难以理解，但对世嘉却是真正的救命良药。

事实上对于玩家来说也没有任何损失：水口仍然留在业内继续开发游戏，只要他愿意，我们依旧可以继续看到具有强烈个人特点的作品出现。希望自立门户能够迫使他开发出财名双收的作品，使他真正成熟起来。

中国电玩榜

本期公告：

1、几经周折，看来黄金太阳在中国玩家的心中地位果然是不可动摇的，许多玩家纷纷来信表示抗议，结果就是本期的夸张计票反弹了，神乐传说一路高歌猛进，竟然超过了FFX－2，出乎意料地受欢迎啊。

2.统计截止共收到有效选票1180张。

1 黄金太阳

上期 2



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：851

2 最终幻想8

上期 1



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：788

3 最终幻想10

上期 3

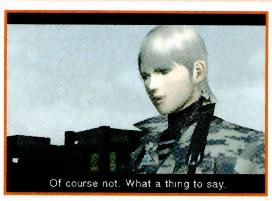


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：712

4 合金装备索利德2

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：696

5 真三国无双3

上期 4



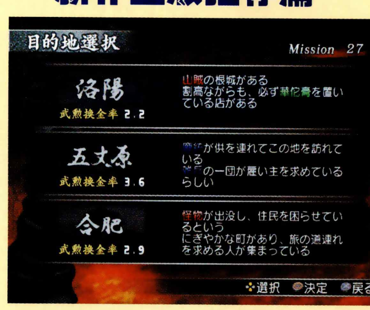
机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

计票：644

2003年第22期(统计时间2003年10月1日－10月15日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	519
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	403
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	401
9	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	387
10	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	312
11	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	243
12	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	239
13	真三国无双3·猛将传★	PS2	ACT	KOEI	—	215
14	神乐传说	GC	RPG	NAMCO	—	147
15	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	143
16	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	128
17	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	127
18	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	126
19	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	113
20	樱大战4·恋爱吧!少女们	DC	SLG	SEGA	—	112

新作上版推荐篇



真三国无双3猛将传

★最近被各大游戏卖店炒得火热的莫过于这款拥有光荣公司光荣传统命名特色的游戏大作——真三国无双3·猛将传了，新要素大增，而超级强力的11级武器绝对是前作玩家们不可错过的必备收集，美中不足的是那个无尽的修罗模式，不过用来解释什么叫“耍人”最好不过了。

日本家用机新作期待排行榜

1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3631
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1786
3	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1707
4	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1357
5	马里奥赛车	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:2003年3月	1193
6	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1060
7	GT赛车4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2004年	896
8	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	869
9	异度装甲2·善恶的彼岸★	机种:PS2 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:2004年	700
10	新世纪福音战士2(暂名)★	机种:PS2 类型:AVG	厂商:BANDAI 发售日:2004年11月	640

瞩目



★要说最受动漫游三栖人关注的游戏大作非BANDAI的这款《新世纪福音战士2》莫属了，原作动画从1995年放映以来影响了整整一代动画人，而作为EVA复兴计划的一部分，为了迎接EVA十周年的到来，即将在11月份发售的本作众望所归地登上了期待榜，庵野式的游戏？会怎样呢？

家用机软件两周销售排行榜

1	真三国无双3·猛将传★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:9月25日	338317 总:338317
2	横行霸道3★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:9月25日	175574 总:175574
3	天外魔境2★	机种:PS2 类型:RPG	厂商:HUDSON 发售日:10月2日	89497 总:89497
4	机动战士高达·相逢在宇宙	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:9月4日	81549 总:527584
5	骑龙者	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:9月11日	78324 总:209953
6	传说的斯塔菲2	机种:GBA 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:9月5日	61909 总:170082
7	新约·圣剑传说	机种:GBA 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:7月17日	30080 总:257641
8	SUNRISE世界大战★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANDAI 发售日:9月25日	29604 总:29604
9	火影忍者NARUTO	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:9月12日	27722 总:50829
10	网球王子★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KONAMI 发售日:9月25日	27394 总:27394

瞩目



★最近最让星尘投入的莫过于这款《SUNRISE世界大战·FROM SUNRISE英雄谭》了，虽然一再对其中的集中对话和集中战斗根之入骨，可是看到哈萨维的CRAZY GUNDAM后就没有了脾气，加上可以看到久违的《铠传》（国名：《魔神坛斗士》），简直会全身激动得发抖啊，推荐。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003（naomi2、sega）	95837
2	育成足球2001-2002（naomi2、sega）	23127
3	AVALON之键（naomi2、sega）	22766
4	世嘉四人麻将·网络对战版（naomi2、sega）	20742
5	太鼓的达人4（system246、namco）	15274
6	机动战士Z高达·奥古对泰坦斯（naomi、capcom）	12860
7	头文字DVer.2（naomi2、sega）	12163
8	VR战士4·进化版（naomi2、sega）	10281
9	SNK VS CAPCOM·混乱（neogeo、snkplaymore）	7191
10	时间危机3（system246、namco）	7148

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	NCAA FOOTBALL 2004	ps2、ea、spg
2	横行霸道3	ps2 、rockstar、act
3	横行霸道·罪恶都市	ps2、rockstar、act
4	NBA STREET2	ps2、ea、spg
5	黑客帝国	ps2、atari、act
6	BIG MUTHA TRUCKERS	ps2、thq、act
7	午夜俱乐部2	ps2、rockstar、rac
8	盗墓者·暗黑天使	ps2、eidos、act
9	蜘蛛人	ps2、activision、act
10	HULK	ps2、vivendi、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010－65282550)www.how-2-play.com，奖品将在下期同步补上。特此感谢！

NOW PRINTING

请大家不要急，本期的奖品未定（保密？），下期同步发出！

山东	张晶晶	浙江	余星吉	浙江	叶向菁	河北	吴飞	贵州	耿炜
黑龙江	刘景华	山东	周登旺	内蒙古	孙小龙	江苏	越华名	江西	李俊
湖北	孙重	江苏	张玉刚	上海	张海忠	山东	张健	福建	王曦
北京	赵小虹	广东	周大钟	吉林	恩旭	陕西	黄力	广东	孙宁宁
上海	高维钧	北京	朱景龙	甘肃	王志志	福建	赵俊良	河北	高巍
湖南	刘伟强	山东	王旭刚	湖北	阮峰	北京	邓恩华	海南	陈韦
浙江	顾艺	陕西	刘鹏	河南	刘新刚	吉林	赵宇	甘肃	赵培良
天津	梁涛	天津	张思栋	四川	杨轲	河南	赵菁	四川	李家辉
江苏	葛红明	广东	简水生	吉林	车志刚	广西	黄志群	云南	秦绪同
江苏	李俊	广西	孙科	上海	孙旭东	海南	王炳楠	四川	沈亮






急速冲击！ 樱大战世界性计划公开
最新作品正式发表

在刚刚落幕的东京电玩展上，世嘉公开了两款樱大战系列的作品，而其中最受注目的就是下面要为大家介绍的“荒野女武士”。

制作总监督	角色原案	角色设计	剧本	音乐
广井王子	藤岛康介	松原秀典	赤堀悟	田中公平

「樱大战」系列最新作，满载惊喜初次大公开!!



サクラ大戦V EPISODE Ø ～荒野のサムライ娘～

樱大战V EPISODE0 ～荒野的女武士～

浓缩了饭斯们无限期待的樱大战系列最新作终于揭起了神秘面纱！除了游戏名称以外，新作的故事舞台和女主角形象也同时公开。玩家期待之心已被彻底点燃！



拉开新系列帷幕的女主角就是这位——16岁的牛仔少女





杰米妮·桑莱斯在此参见——！

这部以“樱大战5”首部曲身份登场的新作讲述了已经发表的《樱大战5～别了吾爱～》之前的故事，而女主人公则是活跃于纽约华击团（星组）中的杰米妮·桑莱斯。无论是牛仔打扮的女主角，还是突破性的AVG+ACT的崭新系统，都极富诱惑力。继本作在游戏展上亮相以来，一直受到媒体的高度关注，本刊将在下文中为大家做出进一步报道。

故事背景

5代的故事发生在1927年的美国德克萨斯州。继承师傅遗志的杰米妮带着自己的爱马拉利离开故乡，踏上了前往纽约的旅程。途中，她被一个穿着蒸汽甲胄的神秘人物拦住了去路……一场能够波及整个美国战争就此拉开帷幕。

舞台设在德克萨斯的全新故事

将藤岛康介的角色魅力完美体现的动作游戏诞生！

在荒野上尽情驰骋的樱花之魂、就在这里!!



从以前的“戏剧冒险”转变为动作游戏的本作，自公布以来就受到了饭斯们的高度关注，许多玩家甚至抱怨官方透露的好料太少。为了让广大玩家尽快了解新作的情况，我们将以两大变更点为中心，向诸位讲述新作的崭新魅力！



巨大的蒸汽甲胄伫立在杰米妮面前，可是杰米妮手中只有一把日本刀，她将如何化解眼前的危机呢？

PS2	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT+AVG	价格：未定	监督：广井王子

使用人马一体的牛仔特技应战！

新作中动作要素取代了系列传统的战略要素，与爱马拉利共同作战的牛仔特技成为了游戏的巨大魅力之一。而杰米妮手持爱刀“红日”的飒爽英姿也给大家留下了深刻印象。在战场上驰骋的爽快感以及人马一体的新颖动作令人不得不对新作更加期待。



杰米妮手持爱刀“红日”与巨大的蒸汽甲胄展开了激战。大魄力的战斗场面更是耳目一新！

杰米妮 声优
小林沙苗
Sanae Kobayashi

曾经为动画《棋魂》中的塔矢亮配音的小林沙苗小姐，将担任本作主人公杰米妮的声优。她认为杰米妮这个角色也十分有趣，并这样评价到：“杰米妮是个一会儿哭、一会儿笑，表情多变的可爱女孩，能和她一起冒险我感到非常愉快。”

游戏中传统的冒险部分将以杰米妮的视点展开！

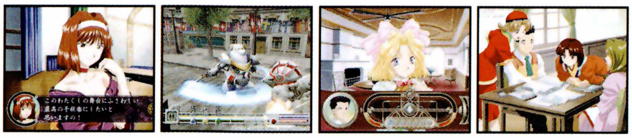
与系列作品相比，本作的另一个变革点在于，玩家将以女主角杰米妮的视点展开冒险。对于习惯了大神一郎做主角的玩家而言，这次的变化可谓翻天覆地。此外，系列大受好评的LIPS系统将被保留，限时分支等非常刺激的系统将在星组的冒险中与饭斯们再会。



新作的女主角杰米妮，由武士米弗内传授拳法和剑术，携带爱刀红日在西部驰骋。

华击团大活跃 サクラ大戦V 锦上添花

谈起樱大战的新作，就不能不说到系列的变迁，从最初的帝国华击团，到后来的巴黎华击团，再到这里为大家介绍的纽约华击团，花组的冒险跨越了整个地球。那么先前作品中的人气角色会在这次冒险中出现吗？虽然我们目前还无法回答这个问题，但是请大家相信，SEGA一定会为我们带来新的感动！





在本次TGS上，系列的正统续篇《樱大战5～别了吾爱～》的情报也得到了进一步证实，世嘉称他们希望在2005年发售该作。

帝都：SS DC サクラ大戦 / サクラ大戦2（SS DC） / PS2 サクラ大戦

巴黎：DC サクラ大戦3 / DC サクラ大戦4

纽约：PS2 サクラ大戦V / PS2 サクラ大戦物語



自那次冲击的七年之后——期待中的续篇将以影像作品的形式登场!!

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN





新的序章将以大魄力的影像为我们展现
令人刮目相看的「FF」新高峰！



在FF7结束2年之后……克劳德依旧拒绝与别人接触，过着孤独一人的生活，他的心中到底在思念着谁？

这个身着白色长袍，坐在轮椅上的男人大概就是星痕症候群的患者吧。

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年夏
	类型：影像作品	价格：未定	其他：——

PS上第一款FF作品FF7于1997年1月31日正式发售。游戏凭借主人公克劳德亦幻亦真的心理描写、女主角艾莉斯的悲剧命运，以及突破性的画面效果创造了全世界900万套的惊人销量。

在7年之后，令许多玩家望穿秋水的7代续篇《FF7 归来少年》终于发表了！不过这次的续篇并不是游戏，而是一部完全的影像作品。全篇通过CG动画，描绘了主人公克劳德在7代之后的人生旅程。鉴于SQUARE在CG影像方面的影响力和经验，相信本作可以获得比当初FF电影大得多的成功。

在动画版MATRIX的成功发行之后，SQUARE重拾信心，因为它证明了单DVD版本影视作品的可行性。那么，《FF7 归来少年》将以怎样的姿态出现在众人面前呢？让我们先从目前得到的情报中找寻答案吧。



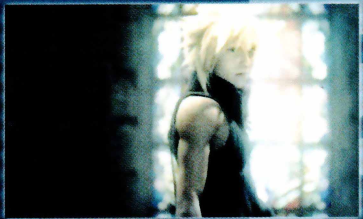


克劳德曾经骑着摩托车冲出神罗大厦，如今他的爱车还在吗？

对艾莉斯的回忆是否已经在心中苏醒







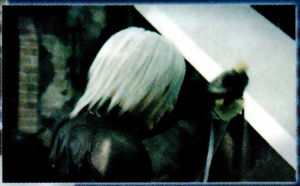
这里就是艾莉斯曾经居住过的米德尔加市。克劳德表情凝重地走在贫民教会中，此时他的心中一定思绪连篇吧。

与克劳德兵刃相交的男人是谁？



在已经化为瓦砾的神罗公司遗址上，克劳德正在同一个银发男子交手，他究竟是谁呢？





克劳德仍然和2年前一样带着自己的巨剑，但是我们从那神情严肃的脸上依然可以看到岁月的痕迹。



这位傲慢的银发男子大概就是这次故事的中心人物，那么他为什么要与克劳德交手呢？

这是幻觉还是—萨菲罗斯消失在火海之中

7年前，被人们视为英雄的萨菲罗斯将克劳德的故乡变成了火海。







这只是以前的回忆吗？恶梦般的场景再次苏醒，令人们的心中久久不能平静。

好像是历史的重演……

自前作激斗的2年之后 孤独的克劳德又一次踏上旅程

“归来少年”讲述了FF7结束两年之后的故事。被激烈战斗锤炼得更加成熟稳重的克劳德，又一次卷入了新的战斗漩涡。

2年前，萨菲罗斯发动了究极的黑魔法。由于克劳德的拼死阻止，人们居住的星球才免于毁灭，世界终于恢复了和平，但是好景不长……

2年之后，曾经为世界而战的克劳德仍然过着一个人的隐居生活，不愿与别人交流，孤独的他仿佛一直沉浸于对艾莉斯的思念之中。

然而灾难又再次降临世界，人类所面临着新威胁就是被称为“星痕症候群”的怪病。这种病以惊人的速度大范围蔓延，使人们再次陷入了恐慌……就在“星痕症候群”席卷全球的同时，神秘的黑影也开始悄悄逼近克劳德……



重新回顾PS上首款

震撼人心的FF作品《最终幻想7》

FF7自1997年发售至今受到了无数饭斯的拥戴，现在就让我们简要回顾一下该作的情节吧。

FF7的故事在巨型企业神罗所支配的“魔晃都市米德尔加”拉开了帷幕。神罗公司靠吸收星球的生命“魔晃能源”获取巨大财富，而反对他们的组织就是以巴瑞特为首的Avalanche。主人公克劳德正是受雇于Avalanche，参加了魔晃炉的破坏活动。虽然克劳德原来也是神罗成员，但是他却丧失了这段过去的记忆。

最终，遭受失去恋人艾莉斯打击的克劳德与萨菲罗斯相遇，他同伙伴们一同阻止了萨菲罗斯毁灭星球的计划。





萨菲罗斯发动了将星球毁灭魔法，主人公一行必须要阻止他的阴谋！

被人们称为片翼天使的萨菲罗斯在最终战中登场

无双报道 DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

王国之心 记忆之链



在「I」与「II」来缝中间展开的故事……

继「王国之心2」在游戏展上亮相之后，GBA版最新作「王国之心 记忆之链」也爆冷发表，而这款游戏也被人们视为S-E加强对任天堂支持的一个信号！

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年预定	
	类型：A・RPG	价格：未定	监督：野村哲也

GBA版《王国之心 记忆之链》讲述了PS2版一代结局之后发生的故事。在前作中满足特定条件之后，就可以在结局中看到隐藏动画，而本作就是以这段隐藏画面作为序言，引出新的旅行。前作中的主人公索拉，以及唐纳和古菲将继续在本作出任主角。

「王国之心 记忆之链」的开发成员一览

总监督	野村哲也（SQUARE-ENIX/DESIGNER）
剧本	渡边大佑（SQUARE-ENIX/PLANNER）
战斗策划监督	兼森雄一（SQUARE-ENIX/PLANNER）
制作人	桥本真司（SQUARE-ENIX/业务执行董事）
CO制作人	北濑佳范（SQUARE-ENIX/第一开发事业部部长）

在前作的故事结束之后……

主人公索拉在草原上的小路前进，某天晚上，他抵达了一个十字岔路。在没有月光的黑夜中出现了一个男子，他对索拉说道："对你而言不可或缺的东西就在前方，但是如果你想得到它，就必须失去另一件你认为重要的东西"。说完这段莫名其妙的话，这个神秘的男人就消失在了黑暗之中，而眼前的路也只剩下一条。为了解开这段话中蕴涵的深意，索拉沿着这条路一直走，最终抵达了一座城堡。城堡中到处弥漫着虚无和空灵的气氛，四处散落着卡片模样的记忆碎片。在这个奇幻色彩的世界冒险中，索拉会得到什么？又将失去什么呢？

故事紧接前作的隐藏结局



本作开发中的MOVIE画面



↑以上这6张图片就是本作的画面。由于这段MOVIE原本是为PS2版制作的，而后又经过了GBA平台MOVIE数据加以润色，所以素质极佳。在与神秘男人相遇后，索拉进入了少女笔下所描绘的未知城堡……

新作的关键词是"卡片"!!

由于游戏从PS2转移到了GBA上，因此游戏系统也随着平台的变革而发生转变。在本作中，"卡片"将成为游戏的关键词。所有系统都与"卡片"息息相关，特别是在战斗中，这一点将变得更加显著。虽然我们目前还不清楚卡片的获得方法以及相关系统的详细情况，但是相信GBA版的王国之心一定不会让我们失望。



游戏中谜之城堡的设定原稿。



↑这座城堡就是游戏的冒险舞台。城堡顶端向四周辐射的绿色尖塔给人留下了很深的印象，似乎是处于异空间的建筑。

战斗舞台

这就是移动画面。地图采用了45度斜视视点，玩家要操纵主人公索拉，使用跳跃等动作四处探索，并与徘徊在四周的敌人展开战斗。从这次公开的画面上看，前作中的敌人也将在本作中出现。那么这次的冒险是否也与"偷心者"有着某种联系呢?



←↓这个黑色的敌人就是偷心者的士兵。



前作的敌人再度复活?

战 斗

本作的战斗系统采用了使用卡片的全新方式。虽然整体上看与前作迥然不同，但是那种紧张刺激的操作感依然健在，而且战略性也丝毫不会降低。卡片战斗的基本要点就在于积攒同种类的卡片，而后发动魔法将敌人击倒!卡片的种类和数量决定攻击的强度。



←收集3张带有雷标记的卡片。



↑发动魔法雷鸣。巨大的闪电无情地向敌人头顶劈去!



↑与前作一样，玩家只要打倒敌人就可以得到各种"奖品"。







→巨大的BOSS也会登场。战略性的进化使BOSS战更加刺激。

索拉遭遇巨大BOSS

剧情事件

一旦发生事件就会进入对话场景。在对话场景中，画面下方会显示说话角色的头像和对白，而且角色的表情刻画也非常细腻。可以说，丰富多彩的事件正是整个游戏的点睛之笔。



→古菲总是喜欢按照自己的步调行事。

神秘男人再度出现!!

特色事件随处可见





↑神秘人物总是来无影去无踪。索拉何时才能了解他的真实身份呢?



↑→游戏角色的表情变化非常丰富。

协力战斗

呼唤己方伙伴作战!

在战斗中使用带有己方伙伴头像的卡片就可以得到伙伴的帮助。在前作中索拉可以得到FF系列人气角色的帮助，那么他们还会在本作中登场吗?从目前的资料看，至少克劳德肯定会加盟，他的大剑看起来还是那样威猛。



↑古菲参加战斗。他手持盾牌飞速旋转，这是防御还是进攻?



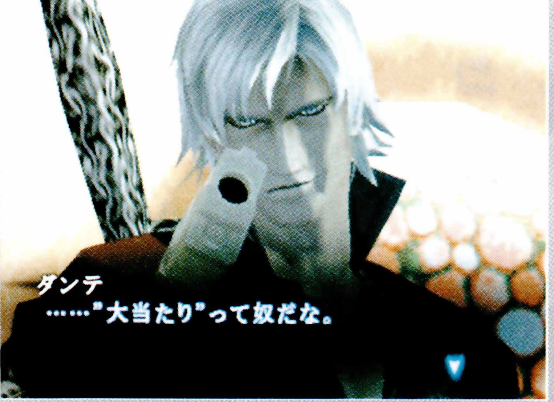
克劳德登场!!

SQUARE·ENIX 直击开发评析

虽然这款游戏被搬上了GBA平台，但是玩家依然能够感到原汁原味的系列风格。通过该作玩家可以了解到索拉一行在1代与2代之间展开的冒险。

SQUARE·ENIX

第一开发事业部



在混沌世界、「漩涡界」中



『真·女神转生III』中追加令众人惊喜的新要素!!

今年2月，作为《真·女神转生》系列的正统续篇登场的RPG大作《真·女神转生III》赢得了无数饭斯的青睐。现在，在其独特的世界观上又追加了新剧情等各种要素，以新的视点重新演绎的另一款《III》也即将登场了。我们这次的首次报道将一口气为大家介绍数个《III》的世界中令人眼花缭乱的新要素，任何人都无法想象的真正的《III》就在这里哦！

Are you ready?



由于"祸魂"之力而成为"恶魔"的少年

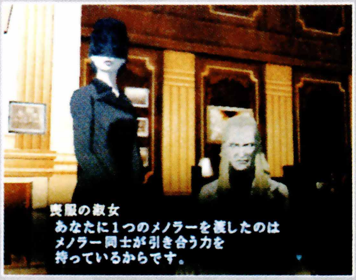
1件委托，交到了魔人化的少年手中…

关键性的「Menorah」是？

本作不同于《III》的地方，就是在以神和恶魔的战斗为主题的故事中又加入了新的情节，而其中被称为"Menorah"（犹太宗教仪式所用的烛台之一）的烛台更是占有重要的地位。主人公的目的就是要将被恶魔夺走的烛台重新还到老绅士的手中。我们后面介绍的各种新要素也正是以这个设定为轴心相互连接起来的。

↓→老绅士将1个烛台交给了主人公，这个烛台可以与被夺走的烛台发生共鸣，也能吸引其他拥有烛台的伙伴。





新的混沌迷宫，它的名字叫作「阿玛拉深界」

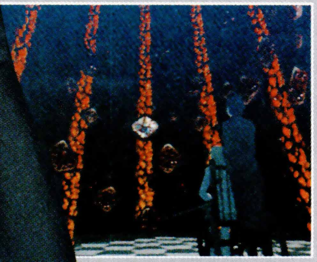
在《Maniacs》中新追加的迷宫就是这个"阿玛拉深界"。这里除了潜伏着各种恶魔以外，也是将夺回来的烛台还给老绅士的地方。而这里之所以叫做"深界"，大概是因为它是一个位于地下深处广阔复杂的迷宫吧。至于它的具体位置和进入方法还请大家期待我们的后续报道。



↑一边开枪射击，一边对主人公紧追不舍的但丁。这个新角色的出现引起了所有人的关注。



←迷宫中各种危险陷阱也仍然健在。除此以外，其他的新陷阱也很令人期待。



←深远的"魔"之回廊。老绅士和淑女就在这回廊的某个地方。

异空间的门缓缓开启

主人公
——Player——

东京都的高中生少年。在去医院探望班主任时被卷入了"东京受胎"之中。这个浑身充满神秘气息的孩子变成拥有恶魔之力的少年，经历了坎坷的命运……

东京受胎、祸魂、和恶魔交涉、以及合体……集系列之大成的「III」在吸收了新的要素和主题后再次登场。就让我们提前走近充满新魅力的本作真髓吧!!

真·女神转生III NOCTURNE Maniacs





PS2	厂商：ATLUS	发售日：2004年1月
	类型：RPG 价格：5800日元	其他：——

一场"神与恶魔之战"再度掀起

帅气华丽的恶魔猎人



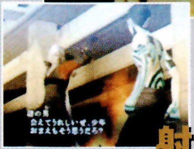
"恶魔猎人·但丁"的下一个狩猎地就是恶魔的巢穴「漩涡界」！



→夺回烛台时，一个"杀死魔人"的委托也开始执行。恶魔化的主人公是其敌人。

既然有化为恶魔的人自然也就会有狩猎恶魔的人，而扮演狩猎者的就是CAPCOM的人气ACT《魔颤》系列的主人公但丁。他也接受了那位坐着轮椅的老绅士寻找烛台的委托，来到了漩涡界。他与目的相同的主人公之间一定上演一场生死激战！





斩！

←↑本作完美地再现了但丁在《魔颤》中华丽的动作与技巧！

射击!!



但 丁

—Dante—

最强的恶魔猎人，父亲虽然是个恶魔但也是与人类站在同一战线的传说中的魔剑士。善用巨剑和双枪的但丁拥有"令恶魔也会哭泣"的恐怖力量。

握有阿玛拉深界钥匙的老绅士和淑女



神秘的烛台Menorah的拥有者，也是委托但丁和主人公找回被盗烛台的人。他们的真实身份和收集Menorah的意图直到现在仍然是一个尚未揭晓的谜。





←老绅士自己从没有说过话，一直都是身后的淑女在代为转达。他们之间的关系究竟是……？

坐轮椅的老绅士和身着丧服的淑女

SHOW TIME!!

1件委托交到了讨伐魔人的猎人手中…

「Menorah」和纠纷复杂的新种族「魔人」

在《真·女神转生Ⅲ》中各种神话、传说中的恶魔纷纷登场，而本作又追加了新的魔人族。作为拥有强大力量的恶魔现身的魔人白色骑士，就是在本作中夺走关键烛台并阻拦在主人公前方的敌人，同时它也在故事中扮演着重要的角色。



↑魔人的攻击方法独特而繁多，其中的合体自然更是该作的一大魅力之一。

↓光从这个事件上看，白色骑士应该还只是个中BOSS吧？





魔人白色骑士

《约翰默示录》中记载的死神4骑士之一。传说会在世界末日时现身，掌管战争。

重新回顾！「真·女神转生」系列

过去的作品中登场的魔人也会出现吗!?

这种叫作"魔人"的种族虽然也曾经在以前的作品中登场，但由于他们珍奇的特性所以并不经常出现。我们右边就为大家列举了几个魔人，估计一直颇受欢迎的爱莉斯和已经确定登场的白色骑士、同一起源的灰色骑士，都很可能会在本作中登场吧？

在该系列中登场的魔人

- 爱莉斯
- 役小角
- 时之翁
- 灰色骑士
- 幽灵Q
- 大卫
- 五岛　　等等

来自ATLUS的消息

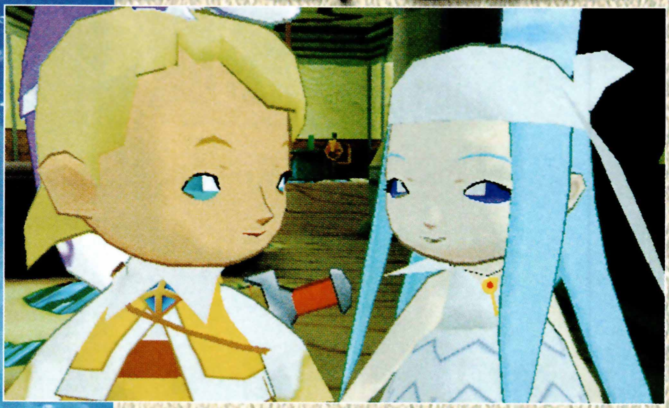
「Maniacs」正式发表

在今年2月发售的《真·女神转生Ⅲ－NOCTURNE》的制作过程中，1个可以媲美《Ⅲ》的壮阔世界、突破"漩涡界"框架的剧情诞生了。《Ⅲ》主要以"创世"为主题，而本作却采用了和"创世=生"正相反的主题"死"。副标题《Maniacs》则象征着"更深的探索"《Ⅲ》的世界。另一个惊喜就是在CAPCOM公司的大力协助下，人气游戏《魔颤》的主人公但丁也在本作中登场了。这种尝试突破了厂家和流派之间的墙壁，为该系列注入了新的活力和乐趣。不管你是铁杆饭斯还是从没有接触过这个系列的人，《真·女神转生》的乐趣和惊喜都不会让你失望。请大家拭目以待。

→以"死"为主题的阿玛拉深界中的剧情也非常诱人。







PS2	厂商：SCE		发售日：2003年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

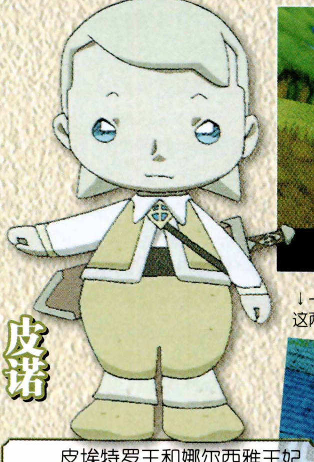
波波罗克罗伊斯王国的皮诺王子和他的伙伴们又回来啦！新作将以前作《最初的冒险》情节发生半年后的王国为舞台，皮诺等人的新故事马上就要开始喽！！

ポポロクロイス POPOLOCROIS
月之法则的冒险

皮诺王子和他的伙伴们 全新的冒险就要开始

温馨的世界观、清新可爱的人物，以及带给所有人祥和心情的剧情，这就是迷倒了无数人的动画风格RPG《波波罗克罗伊斯》系列。该系列最新作《月之法则的冒险》终于决定发售了。故事发生在《最初的冒险》剧情结束的半年之后，皮诺等人各自过着宁静幸福的生活。可是在听了母亲娜尔西雅王妃讲述的传奇故事后，皮诺又忍不住渴望起新的冒险偷偷跑出了城堡……

「月之法则」的主人公当然是皮诺王子啦!!



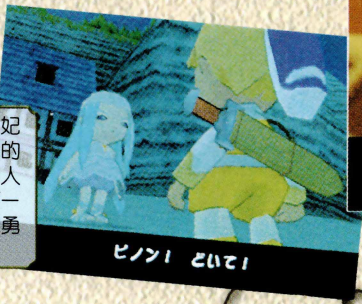
皮诺

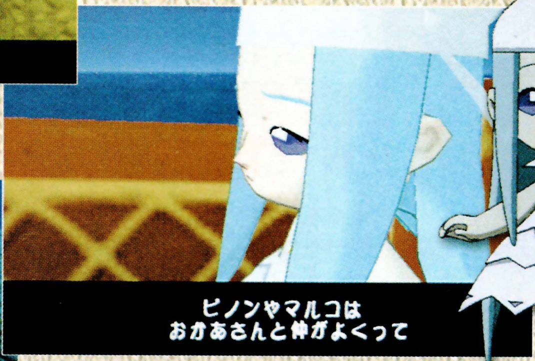
皮埃特罗王和娜尔西雅王妃的儿子，波波罗克罗伊斯王国的王子。继承了龙族、妖精族和人类3种血统。虽然性格稳重，可一旦遇上紧急事态就会做出非常勇敢的举动。



←和《最初的冒险》时一样，皮诺无论到哪里头上都顶着帕普。他们似乎听到了什么奇怪的声音？

↓一直非常要好的露娜和皮诺现在却相互对立，这两个人之间到底发生了什么呢。

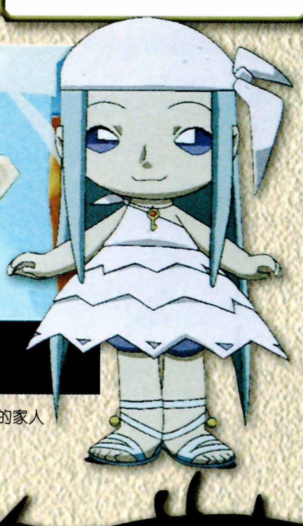




↑在本作《月之法则的冒险》的冒险中，露娜从未露面的家人也许会登场呢。

露娜

海之妖精族少女。拥有像水一样纯洁透明的心灵和像月亮一样清澄的瞳孔。在前作中用“黄金之匙”变成了人类。与“月之法则”似乎有很深的关系……



在本作中露娜似乎会大为活跃？

在《月之法则的冒险》中皮诺等人无意中打破了名为“月之法则”的禁忌，导致各地都发生了危及世界存亡的异变，三个人就此被卷入了冒险。而露娜似乎正是这三个人中掌握着故事关键的重要人物。新作的事件及地图等都远比前作《最初的冒险》的容量更大，游戏角色也增加了不少，让人巴不得游戏早一点发售！！

『最初的冒险』～STORY～

这是发生在今作半年以前的故事。每天在城里认真学习埋头苦读的皮诺王子，偶然在城内的“龙之祠”遇到了帕普。与露娜和马尔可结识的皮诺走遍了精灵的世界，在得知世界会由于暗之精灵毁灭的消息后，3个人帮助了风之精灵、火之精灵和水之精灵，并借助它们的力量，开始了打倒暗之精灵的神奇战斗之旅。

由于暗之精灵的力量非常强大，所以就算是加上帕普拥有的月之精灵的力量也无法打倒它。正在这时，露娜身上的“黄金之匙”开始发出耀眼的光芒……？



←皮诺的冒险就是从龙之祠开始的。



↑这次故事的关键就是海之妖精族和“大海”。

↓皮诺的身体发出一团温暖的光。这究竟预示着好事即将来临，还是什么恶兆呢，从现在的情况我们还无法猜测出来……





马尔可



与母亲蕾欧娜一起住在弗罗奈尔森林的少年。性格虽然有点调皮莽撞，但其实是一个温柔善良的少年。

由于黄金之匙的力量露娜再次来到地上!!



←↑我们熟悉的道具“黄金之匙”又出现了。只要有了这个，海之妖精族的露娜就可以变身成人类在地面上随意活动。

帕普



皮诺最好的朋友。真正身份是“月之精灵”，由于和暗之精灵作战时用尽了所有的力量，所以现在一直和皮诺一起住在城堡里。

↓露娜的家乡，大海似乎也发生了什么异变。



←巨大的章鱼怪登场了。难道这家伙就是大海发生异变的原因吗！？



『波波罗克罗伊斯』也被拍成动画啦!!

动画片《波波罗克罗伊斯》的新系列现在正在日本火热上映，而主人公自然是我们的皮诺啦。动画片从他与帕普相遇开始讲述了他之后所经历的冒险故事。在这部动画中，除了皮埃特罗王和娜尔西雅王妃以及露娜和马尔可等熟面孔以外，还有不少动画原创的角色。如果有机会的话，大家可以在《月之法则的冒险》发售之前先来体验一下动画版《波波罗克罗伊斯》的不同风味！！



←动画版中有很多没有见过的新角色。已经从10月5号起在日本播出，不知中国玩家何时才能够得偿所愿呢。

这、这些人难道也会登场吗……!?



↑哇，这个颜色古怪，脸看起来像恶魔一样的人不会是皮诺吧！？



→噢，好怀念啊！！这家伙不就是曾经把皮埃特罗叫做笨蛋王子的大反派吗！？











ベルセルク

剑风传奇（暂定名）

PS2			
厂商：SAMMY		发售日：2004年预定	
类型：ACT	价格：未定		原作：三浦健太郎

继人气漫画《剑风传奇》在DC上崭露头角之后，PS2版的最新作也确定在年内发售。

完美再现原作凄宏世界观的3D动作游戏

由漫画家三浦健太郎绘制的描写孤高剑士格斯战斗之旅的著作《剑风传奇》目前已经发行了25卷，累计销量突破1800万套。该作以造型荒诞的魔物以及主人公面对的常人无法想象的战斗为卖点，征服了无数读者。如今这部动漫界的著作，继DC版之后又将于年内在PS2上登场！

PS2版中收录了诸如百人斩等与原作世界观吻合的事件，而且角色刻画也原汁原味，那种挥舞巨剑把魔物斩为碎片的狂野杀阵也将在这里逼真再现！

由于此前该游戏曾推出过DC版，因此PS2版的强化要素就更加引人注目，下面我们就为大家介绍新作的情况。



↓无数魔物栖息的洞窟。这里到底会有怎样的强敌在等待着你呢！？



↑一空旷无人的村庄。从外表看好像是个很靠近雪山的地方，给人很凄凉的感觉。



战斗的舞台是!?

这次公开的场景包括村庄、洞窟和雪山三部分。这些看起来非常眼熟的地方是否和原作有着某种联系呢！？



身背巨大铁剑的孤独剑士 格斯

格斯拥有强韧的肉体，被人们称为“黑色剑士”。从左手的义肢和瞎掉的右眼就能看出他经历过无数常人无法想象的战斗。











宿命的对手 格里菲斯



格里菲斯是统领最强佣兵团“鹰之团”的英雄。虽然曾与格斯并肩战斗，但是由于转化为幻魔，最终成了与格斯针锋相对的宿敌。

压倒性的破坏力

与原作一样，游戏主人公格斯仍然使用巨大的剑同敌人作战。玩家除了可以做出向前方的连斩以外，还追加了从斜前方向后方的滑动连续攻击。此外，格斯义手中内藏的大炮也是不容忽视的利器。




↑按□键可以使出剑攻击。连续按的话格斯会不间断地挥剑，很有气魄。



←↓攻击动作中只要让方向键与□键相配合就可以发动一定范围的连续斩杀！威力惊人！



可以攻击从各个方向袭来的敌人



义手大炮!!



↑破坏力超群的义手大炮。而且利用大炮的反作用力还可以使用剑攻击敌人，这点也与原作同出一辙！

原作人气角色依然活跃!!

↓担任鹰之团千人长职位的卡思嘉。虽然曾一度排斥格斯，但是在之后的战斗中两人渐渐萌生了爱情。



既然号称是忠实于原作的游戏，原作中大家熟悉的角色就也会在游戏中登场。以上图为例，格斯的恋人卡思嘉也将出现。从卡思嘉身穿的铠甲来看，游戏的情节应该是设定在鹰之团的时代。但愿玩家也能够操纵卡思嘉与主人公格斯并肩战斗。

无数迫近的敌人

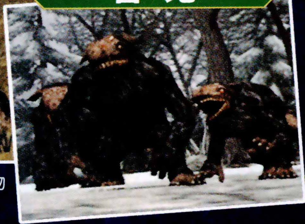
原作中大家熟悉的魔物也将在本作中登场。除了蜂拥而至的兽鬼等低级魔物外，川马、巨鬼等众多尚未公布的魔物也预定在游戏中亮相。这些在原作中掀起滔天激战的反派角色将作为凶恶的BOSS与玩家展开殊死搏杀。

川马



←在千年帝国「鹰」篇中登场的川马会使用水弹等招数攻击玩家。

兽鬼

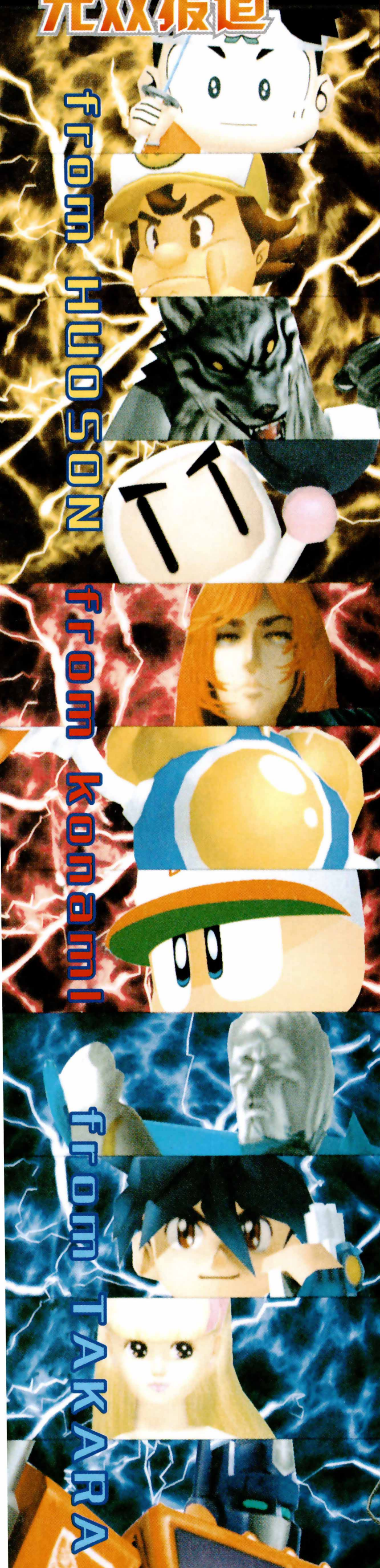



→在这群以数量取胜的魔物中也有领导级的兽鬼。

巨鬼

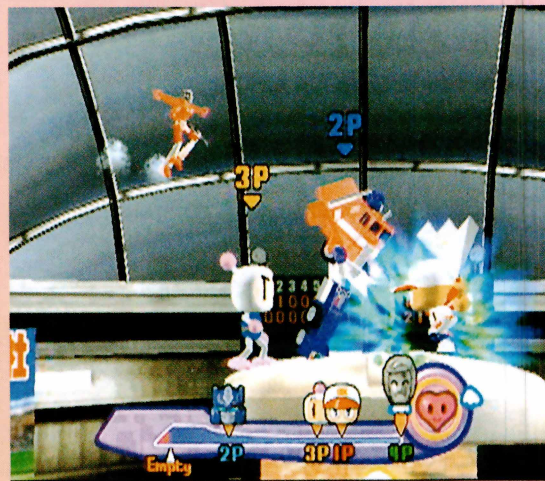


↑原作中熟悉的画面重现眼前，格斯与巨鬼激烈战斗在所难免。



实现超越厂商界限的梦幻对决！

日本业界的低谷令越来越多的厂商走到了一起，下面我们看到的这款游戏就是由KONAMI、HUDSON、TAKARA三家公司的游戏明星联手打造的格斗新作。玩家可以操纵个性十足的角色，使用各种光怪陆离的招式，在战场上无拘无束地奔走作战。各位一定很想知道这次参战角色的情况吧？那么请继续关注以下报道！



一场为了争夺“奖励命”的战斗开始了。只要取得打倒对手时出现的“角色魂”就大功告成！

灼热4人乱斗！

除了单人的动作成份以外，游戏还包含热血的多人对战！尤其是4人乱斗模式，好像一幅四面楚歌的巨大战役，相当振奋哦！



ドリームミックスTV ワールドファイターズ

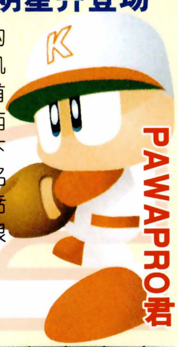
梦幻混合TV 世界格斗

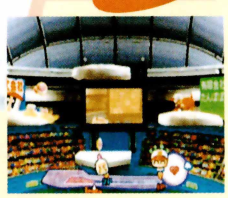
PS2	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.18
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

from konami
新老KONAMI明星齐登场

这里要为大家介绍的是活跃于街机和家用机上的KONAMI明星。首先是老牌恶魔猎人西蒙·贝尔蒙多，接下来是热销软件的代名词PAWAPRO，最后是能够钩起人们无限回忆的兵蜂君！







来自『恶魔城Dracula』系列

西蒙·贝尔蒙多

西蒙是众所周知的ACT著作恶魔城系列的吸血鬼猎人的始祖，他华丽的鞭技让一代玩家为之倾倒。



来自『兵蜂』系列

兵蜂

从射击游戏兵蜂中走出的主人公兵蜂也是参赛者的一员，不过他的伙伴也会来此捧场吗？



来自『实况力量职业棒球』

PAWAPRO君

创造了辉煌人生的PAWAPRO君登场，这位超全能的棒球手决定在这次的舞台中大显身手。



HUNDSON VS KONAMI VS TAKARA

三大厂商的无喱头大作战



这些人就是主要以家用机为舞台的HUNDSON的角色们。其中最显眼的恐怕还是要数高桥名人了，一定有不少饭斯为此高兴的不得了吧！

from HUOSON

那个人又回来啦

炸弹人

来自『炸弹人』系列

爆破手法天下第一的炸弹人登场，大家还记得他在过去FC版《Loderunner》中的死敌是谁吗？



YUGO

来自『血腥咆哮』系列

新人YUGO也是大家熟悉的角色，估计他在本作中还会使用变身战法与对手周旋吧！野狼的咆哮值得期待！



桃太郎

来自『桃太郎』系列

HUNDSON代表人物桃太郎登场。尽管他最近经常活跃在电铁里，但是退治鬼怪的力量却丝毫没有退步！



高桥名人

来自『高桥名人冒险岛』

由游戏诞生的一代名人高桥君又回来啦！对所有的老玩家而言，高桥的身影无疑是最大的安慰。期待！期待！

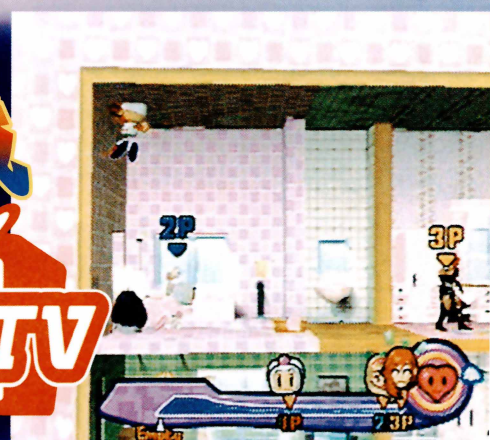






由梦之队员组成的疯狂决战终于登场！该作首次尝试了由3大厂商招牌角色进行混战的形式，为新旧明星们提供了同场竞技的好机会！

DMTV



from TAKARA

大家熟悉的玩具角色参战

著名玩具厂商TAKARA的推选队员当然是众多游戏化的玩具角色，也正是因为如此，这支队伍才充满了与众不同的另类魅力。哇！连擎天柱大哥也来捧场啦！





微米超人

来自『小巨人微米超人』

作为Diaclone和Microman系列的偶像，微米超人自70年代起便在日本长盛不衰，并于PS上得到重生。



木之宫贵雄

来自『爆转陀螺』

《爆转陀螺》在最近掀起了一股不小的流行风潮，操纵陀螺作战的木之宫自然也是参赛选手之一。



擎天柱

来自『变形金刚』

拥有极高人气的《变形金刚》系列的角色，是统领塞伯特恩的第一代汽车人司令官，后来在与威震天的对决中牺牲。



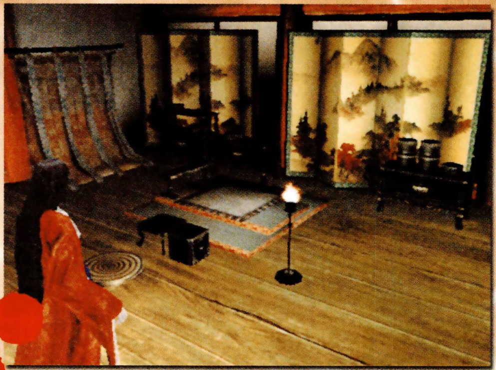
莉卡

来自『莉卡』

女孩子永远的好朋友莉卡也来参战，不同于SuperDoll版以娃娃姿态出现的她将会如何作战呢？



所有的绝望都在这里集结





充斥着日本怪谈的独特悬疑，再现出阴暗潮湿的极至恐怖。惊骇冒险游戏《九怨》以怨灵、怪物和污秽遍布的平安京为舞台，衍生出令人却步的故事。



PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2004年春
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

在妖艳与诡异的世界

在动作冒险游戏《九怨－Kuon－》中，玩家要利用式神及咒符等阴阳道之力同袭击人类的“魔”展开战斗。故事发生在阴阳师全盛的平安时代，从闻名遐迩的阴阳师芦屋道满接受委托而展开。游戏以一栋有去无回的凶宅为舞台，一步步地将玩家引入被谜团与恐怖交织的荒诞世界。

由于本作聘请了著名日本画家智内兄助担任监督，因此游戏也与众不同的另类世界观。

少女的命运是!?



↑女主人公浮月。她生活在远离喧嚣的深山中，由于受到命运的驱使而踏入了那幢恐怖的房子。



由智内兄助亲自打造的世界观

《九怨－Kuon－》将为玩家呈现一个以“妖艳惟美”为核心的迥异世界观。而创造这一切的正是凭借恐怖小说《死国》而闻名遐迩的著名画家智内兄助。在他细腻而空灵的笔触之下，恐怖中蕴涵的妖媚更加夺人心魄。

3种恐怖的力量对你穷追不舍

鬼魅魍魉

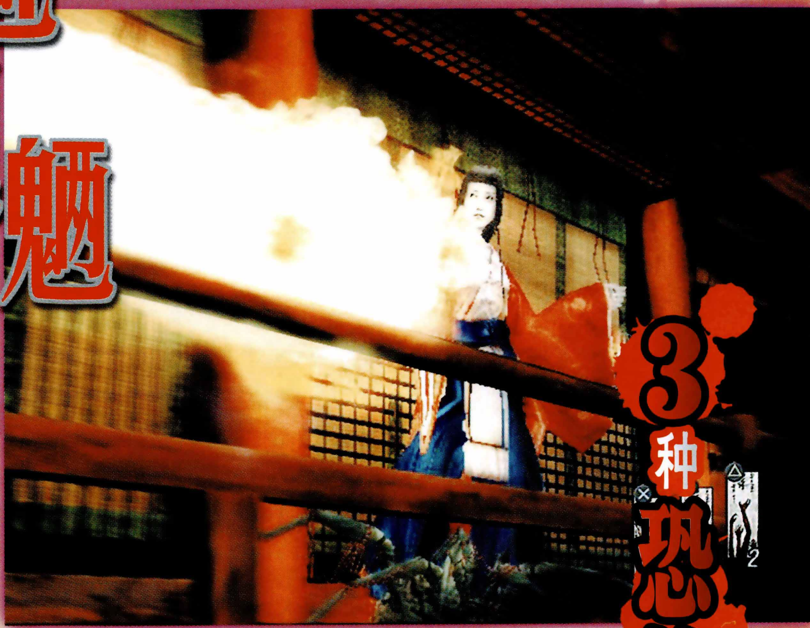


可以成为伙伴吗?





↑这就是召唤火球攻击敌人的“飞燕”。游戏中也有效果类似的魔法术符。



迷失在这栋凶邸的饿鬼和怨灵随时都有可能向入侵者发动攻击。玩家必须通过使用术符和召唤式神与它们作战。游戏中发动术的方法非常简单，有的只需按1个按键即可，所以任何玩家都可以轻松上手。

视线



在游戏中，玩家会感到某个看不到的神秘“物质”始终在跟踪自己。那么“它”到底是什么呢?在这栋房子里又为什么会有被监视的感觉呢?玩家将为了解开这其中的谜题而展开冒险。

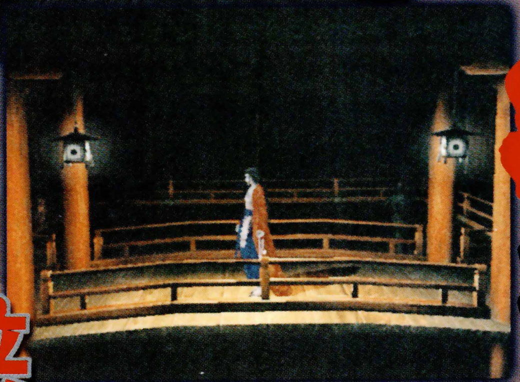


←游戏忠实再现了平安时代贵族建筑的独特构造，令人不知不觉融入其中，以当时人们的心态去感受隐藏于黑暗中的恐怖。

黑暗中寻找生命的出口



←由于存盘次数有限制，所以玩家必须慎重选择下一步行动，在危机四伏的世界中谨慎求生。

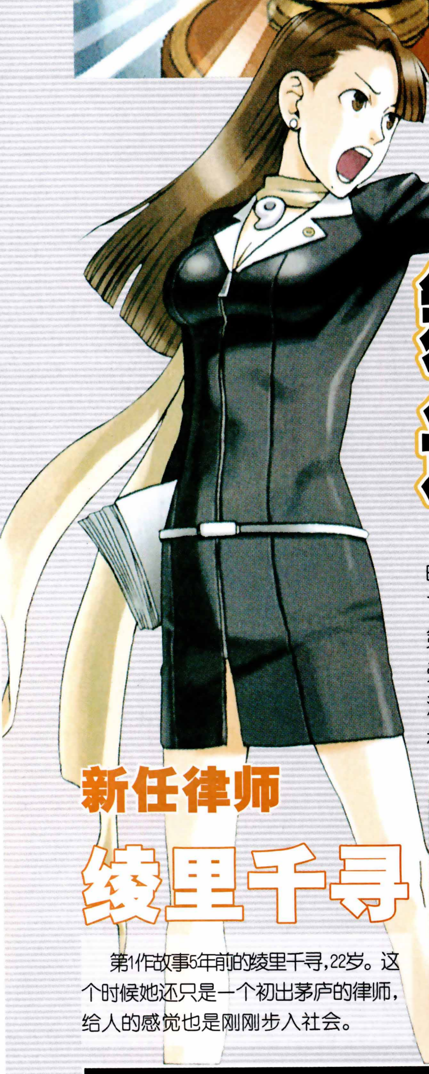


与现代都市中的喧哗气氛所不同的是，魔都平安京始终被深沉的夜色所笼罩。在黑暗之力量彻底展现的时候，你的生命也将走到尽头。

超人气法庭辩论战斗第3弹终于开庭!!



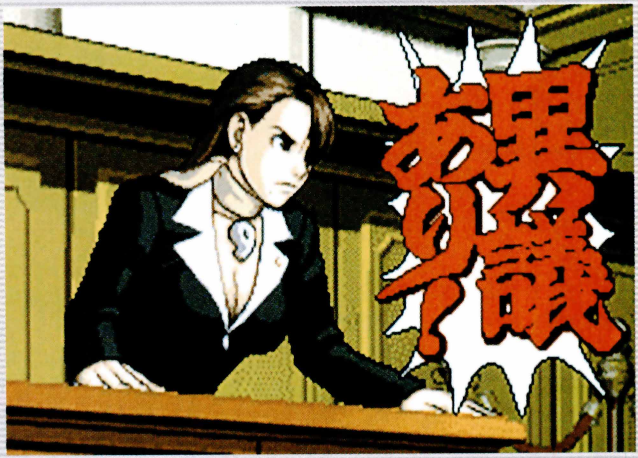
逆転裁判3



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2003年冬
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：——

舞台转移到『逆转裁判』的5年前 这次的主人公难道将会是千寻吗?

以法庭为舞台，描绘了形形色色人物的人气系列《逆转裁判》终于推出最新作了！《逆转裁判3》的故事发生在该系列第1作时间设定的5年前。新人律师千寻接受了大学生·成布堂龙一的委托，登上了法庭。这大概也是成布堂龙一和千寻两人相识的开始吧?





←↑女性律师精英的千寻在5年前还只是一个生手，即使如此她仍会全力以赴地去解决接受的委托。当然，该系列中的决断台词及POSE也依然健在！！

新任律师 绫里千寻

第1作故事5年前的绫里千寻，22岁。这个时候她还只是一个初出茅庐的律师，给人的感觉也是刚刚步入社会。

以前作品中的千寻

一千寻一直是以律师老手的姿态登场。她既是绫里法律事务所的所长，也是成布堂的良师益友。



星影律师也很年轻!!



↑在前作中登场的星影律师也再次亮相了！他从旁给与了千寻不少的帮助。



↑这次事件的委托人居然是成布堂，他到底干了些什么呢?

大学时代的成布堂成了嫌疑犯!?

说起《逆转裁判》系列的主人公，大家肯定会想起成布堂龙一充满正义感、以推理为武器在法庭上慷慨陈辞的样子。可是这次，他却以被告人的身份登场了.事件的真相到底如何呢?



↑曾经无数次将不可能化为可能、成功扭转危机的成布堂这时候还是个大学生。估计这也是他第一次站在被告席上吧?



大学生 成布堂 龙一

5年前的成布堂，19岁。此时的他还尚未穿上西服而是一身便装，这件衣服该不会是哪个女孩送给他的吧?



↑站在被告席上作证的成布堂。虽然他竭力辩解自己“不是什么怪人”不过反而越描越黑……



为什么会发生事件呢?



↑正在互相争论的2个人，似乎是为了某个女性。



→其中1个男人突然倒下了，而站在旁边的人则是……



↑居然是成步堂。难道他真的是犯人吗? 他又在和那个人争论些什么呢? 《逆转裁判3》的帷幕就这样徐徐拉开了……



前代作品中的成步堂



←主人公是一个充满正义感的热血男儿，总是对受冤枉的人们伸出援手。

熟悉的角色也将陆续登场

贯穿系列使故事更加多姿多彩的众多人物们自然也将登场！由于故事倒退至5年前，所以他们还都非常年轻哦！！



→没有这个人的话故事怎么能开始呢? 宣布最终判决的审判长好像并没有太大的变化。

亚内检察官还没有谢顶!!





←↑和千寻对决的正是这位亚内检察官。不过在本作中他的脱发还没有那么厉害……

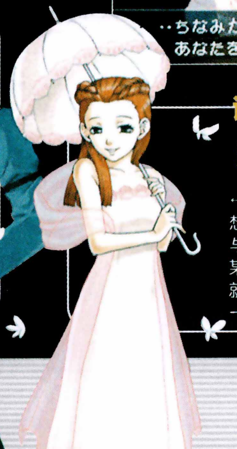
与事件相关? 新角色们

下面介绍的是首次在《逆转裁判3》中登场的新人物。这两个人与成步堂和千寻之间到底有什么关系呢?



谜之男





谜之美少女新登场

←从她的话里看似乎想要守护谁? 而且她与事件之间似乎也有某种关系，说不定这就是揭露真相关键的一环呢。







二〇〇三年、秋 神秘的东方·幻想之花即将“盛开”

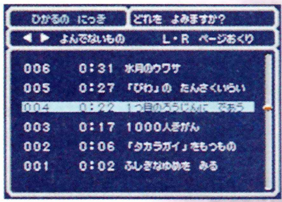
全部都为自由剧情所织就的 东方式浪漫风情大爆发！新·天外魔境

作为《天外魔境》系列的新作之一而备受玩家瞩目的本作，是一个将独特的幻想世界观与东方式的浪漫风情相结合起来的作品。游戏中世界的北面让人联想起蒙古的大草原，而南边则是像东南亚诸国一样寺院林立的亚热带雨林。该作营造了一个“很像某个地方又哪个地方都不是”的东方世界作为冒险的舞台。所以国内的玩家一定能在本作中感觉到迎面吹来的东方风情。在游戏中，我们可以接触到像包含各种能量的不可思议之“魔石”、曾经一度繁荣的古代文明遗迹等众多奇幻的世界观设定。而且，游戏还导入了没有固定“目的”和“线路”的自由剧情式事件等大量全新要素。可以说是完全自由的一作，那么大家就抢先在我们的报道中体会新作的魅力吧。



由自己来决定前进的方向！每个玩家都会有完全不同的冒险经历

在本作中玩家可以按照自己的意志展开行动，去经历游戏中的“故事”，并根据遭遇到的事件不同发展出不同的结果。各地发生的怪异事件及居民们的委托、被卷入的麻烦等，这些事件的种种全都会记载在主人公携带的“日记”中。所以，如果你翻阅每个玩家的日记都可以发现和自己完全不同的内容呢。另外，玩家也可以用通信联线来与朋友交换日记。



日记中可确认事件发展的主要情况，就算是同时进行多个事件，也可以一目了然。



在道具争夺战及BOSS战中败北或胜利都将左右事件的发展方向……

ORIENTAL BLUE 青之天外

在梦中向你求救的公主 正在被魔界的怪物们追踪!?



游戏开始后会有四个完全不同的开场剧情，这里就先为大家介绍一下其中的“大和的柄者”篇。自奇妙的梦中一觉醒来，主角发现自己不知为何跑到大和的平安宫前并遭到“暗黑兵”的袭击，好在被一名叫做柄者的男子救了一命。他口中所说的“公主”是否就是出现在主角梦中的少女呢？





若菜公主

“被封印的樱花公主”在千年樱下思念着什么……

少女身后的这棵树就是千年樱也是此花神社的御神木，是一棵一年四季都鲜花盛开的巨大樱树。另外，“侍奉天帝”的公主现在行踪不明。也许某一天你将和她相遇吧。



GBA	厂商：HUDSON	发售日：2003.10.24
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

出门靠朋友，处世靠真情

一起行遍「青之大地」的可靠伙伴们



调皮淘气的鬼族少年

天下丸





居住在天鬼山的鬼族少年。由于“鬼角”被人类抢走，所以这一族已经彻底没落，天下丸率领着一班少年开始了重新寻回鬼族荣耀之旅。在战斗中，他可以发动挑衅的特技让敌人集中攻击自己，也能够使用秘术把对手身上的东西偷过来。战斗中他的攻击力虽然高，但命中率却很低。

鬼族的力之源 鬼角

在大都有六波罗猛犬将军的宅第，这里藏有六波罗猛犬将军从鬼族之王那里夺来的鬼角。天下丸一直想将鬼角自人类手里夺回来，让鬼族再次复兴。因为一旦重新得到鬼角，他们就会重新获得强大的力量，而他们的真正力量可是极其可怕的。



自信的怪力僧人

柄者

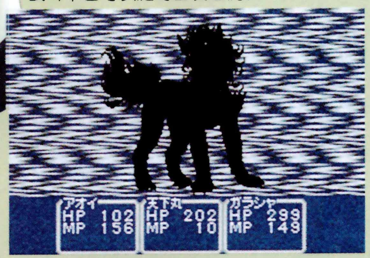


肩背巨大的吊钟，内藏着神怪，作为保镖在各地流浪的傲慢怪僧。自从被故乡驱逐出来后，他开始为隐居在瓦特伦的人们奉献自己的力量，一直过着不安定的“打工流浪”生活。虽然佣金很高，但是只要付够了钱，他绝对是一个非常可靠的战斗力。



也很擅长强力的「秘术」！

柄者能够承受数轮对手的攻击，并可以从吊钟里召唤出圣兽。圣兽除了可以对画面上的所有敌人进行攻击、施加特殊效果以外，还可以恢复所有己方人员的HP、MP。而且在战斗中也可以随时召唤它们。



炼金术·制作机器人什么的就交给我吧

莲老师







名扬世界的科学家兼万能炼金术师。她的兴趣非常广泛，从传统科学到异次元、灵异领域，对各种方面的知识都了如指掌。在战斗中可以利用自己的知识制造并使用魔石，或者使出每次战斗只能使用一次的枪攻击等来支援伙伴。另外，她的枪攻击还附带属性效果。

主人公手中的古文书中藏有秘密？

超级科学家莲老师可以帮助主人公解读在游戏开始时得到的“古文书”。根据她的指点，要想让古文书中记载的“遗产”复活，就必须有一个关键性的道具……而构成这个道具的材料则有两个？









男女主人公可习得的秘术种类是不同的!?

男主人公可以学到使用后破绽很大的强力攻击秘术，而女主角主要学的都是威力分散型·安全性高的秘术。男女都可使用的“天之瞳”则可以环视整个大地，是旅行中极其重要的技巧。“青之守护”是拥有防御效果+HP回复最大值10%的秘术。



意外和重要！脚部的装备

鞋和袜子等“脚部衣物”除了和战斗中的行动顺序有关系外，也会对敌我双方的命中率、攻击力、防御力产生影响。看来非常重要呢！





PlayStation®2
鋼の錬金術師
FULLMETAL ALCHEMIST
SQUARE ENIX

编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全机种13部

10月1日–10月16日

发售日

	SILVER	SILVER
2003年10月2日	2003年10月9日	2003年10月13日
天外魔境2 万字丸	劲舞革命极限版	杰克与达斯特2

游戏

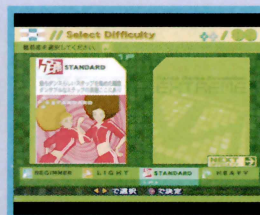
天外魔境2 万字丸（2003年10月2日）



机种：PS2
厂商：HUDSON
类型：RPG
媒体：DVD

经典RPG游戏在PS2上重新制作的版本，游戏画面由平面2D变成了3D多边形，对本系列有兴趣的元老级玩家可以试试。

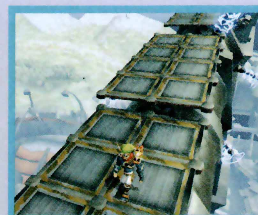
劲舞革命极限版（2003年10月9日） SILVER



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：音乐ACT
媒体：DVD

DDR系列最新作，与街机版相比，PS2版增加了大量的新曲目，非常适合那些喜欢锻炼身体的饭斯。

杰克与达斯特2（2003年10月13日） SILVER



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

PS2早期著名动作游戏的续作，游戏的画面素质很高，操作简单，手感一流，是近期PS2上非常值得一玩的游戏。

评论人 / 评论

MASCAR



终于发现FF11是一个吃时间的游戏，不过游戏的乐趣也在不断地发掘中，据说10月份游戏会升级，不知道会有啥变化。最近被拉去做影像，工作更加繁忙，游戏的时间很难保证了。

天外魔境2 万字丸： 本以为这个游戏会是把以前的作品“强化”制作，结果变成了“重新”制作，重新制作不要紧，游戏原有的风格荡然无存。地图上各种树木、建筑物与人物的比例极不协调，3D多边形的水平也比较粗糙，属于炒冷饭比较失败的作品。

劲舞革命极限版： 已经期待很久的音乐游戏，虽然DDR系列的销量已经无法与往日相比，但是对于像本人这样喜欢用它来锻炼身体的玩家来说还是有很大的吸引力，本作收录了AQUA乐队的名曲《CARTOON HEROES》，同时有卡通渲染风格的游戏人物登场。

杰克与达斯特2： 很长时间没有见到这样出色的动作游戏了，画面效果非常出色，可以与XBOX上一些美式动作游戏相比，游戏中主人公的动作很多，场景也很丰富，道具系统更是非常值得研究。喜欢动作游戏的玩家一定不要错过本作，强烈推荐！

星尘大海



圣诞，又见圣诞极多的大作！这个圣诞节一定会相当的有意思呢，加上Ff12的最新情报就要出场，以及传说中的又一款等比例机战，令人害怕的期待啊，而那款夏亚专用的SP是无论如何不能放过的，继续害怕……

天外魔境2 万字丸： 曾出现在PCE上的HUDSON大作现在终于随着复刻加强大潮来到了PS2上。看来主流机种还真是各个厂商们的捞钱重点啊，不过本作的移植结果是令人失望的。原以为3D的表现力会更强的，现在要修正了——完全破坏了当年2D给人的美好印象，恶作！

劲舞革命极限版： 又是一款有后缀的加强作，虽然很多人都对KONAMI现在还死死地抱住音乐游戏这棵当年的摇钱树不放表示疑问，但是看到那么多的DDR饭斯依旧执着兴奋地在玩这款游戏，就会明白大众化游戏的生命力之长了，为了喜欢而喜欢这款游戏吧。

杰克与达斯特2： 被美国索尼娱乐大炒特炒的动作游戏大作，那种不羁的美式风格极其让人感到舒服，画面在前作的基础上得以进一步的强化，手感也是同类作品中的佼佼者，给所有见到它的人的印象是——这是一款非常用心制作的游戏，大力推荐！！！

K1



动画DVD数量增长速度开始与还未来得及看而堆积起来的数量增长速度成正比趋势，不知道我什么时候才能看完。本以为我就够有水平了，看到AKIRA兄贵还未看过的动画已经堆出了一箱子^^

天外魔境2 万字丸： 最近一段时间所谓的老游戏强化复刻版还真不少出，不过真正能令人完全满意的游戏还真不多见，就像这款游戏，一眼看去第一感觉就是这是DC还是PS的水平？只不过战斗中加进了背景，作为PS2游戏来说实在是差了点，看在情节的份上给个7分吧。

劲舞革命极限版： 由于没有跳舞毯，还是只得用手柄玩，这样游戏当然体会不到真正的乐趣并且还折磨手指，所以说这种游戏用脚玩比用手玩好。仍然像以前那些新版本一样，本作中新增加一些名曲那是必然的，其实也不用多说什么，FAN的话是必然入手的。

杰克与达斯特2： 感觉真是与《拉切特与克兰克》差不多啊，画面相当干净精美，操作起来角色的视角转换感觉也还不错，JAK的变身系统很容易让人联想到某动作游戏……大概是有借鉴吧，此外可随意去抢交通工具这一点也和某游戏差不多呢。

星川明人



眼看11月的好多游戏即将发售，最最重要的是《生化》网络版也是下个月发售，要尽快准备机器才是了……想来外债还没有还清，如果不还债而先去买机器的话……也许会死得很难看吧。

天外魔境2 万字丸： PC-E的经典RPG强化后重新登陆次世代主机平台，不过结果实在是令人超级失望，如果保持原作那种纯2D的风格并依此进行强化的话应该会十分出色的……但是出现的却是在PS平台可以称为很漂亮的游戏，要不是剧情还好的话定要给他死。

劲舞革命极限版： 《DDR》系列的强化版再次发售，本作最大的特点就是——增加了新曲子（其实每作都在增加），另外背景的角色是利用“卡通渲染”来制作的，不过估计没有几个玩家在游戏的时候会去注意看这个东西。想必不用推荐DDR饭们也会继续努力的。

杰克与达斯特2： 与《拉切特与克拉克》极为相似的游戏（指游戏引擎部分）。本作的画面与操作性得到了相当高的强化，游戏的场景也较之前作增加了很多，虽然抢车的系统明显学习《GTA》，但是也有完全独创的要素……综合以上诸多特点，本作定性：不错～

SILVER

2003年9月11日 激斗职业棒球



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

SEGA出品的棒球游戏，鉴于国内喜欢棒球的玩家实在是太少，所以本作只推荐给那些既喜欢棒球也喜欢SEGA的朋友。

卡通风格的棒球游戏，可能是SEGA看到KONAMI的大头棒球系列热卖，也想模仿一下捞点油水。可惜下手晚了一点，就像足球游戏一样，棒球游戏的市场现在几乎也被KONAMI所垄断，不过这样的游戏倒是让那些喜欢棒球的玩家多了一种选择。

以日本的全民普及型运动游戏棒球为卖点的最新作，虽然没有见过同名的动画和漫画，但由SEGA的制作用心程度上看来可是相当受欢迎的，完全有那种让人融入其中的感觉，就纯粹的棒球游戏来看，本作在同类游戏中还属中上，值得一试。

本来写实画风的棒球游戏整体感觉也应该与实际棒球相近，但是与卡通渲染的人物结合起来可就有恶搞的味道了，卡通人物可不会像写实人物那么“老实”地打棒球，总会来点漫画感十足的“必杀投球”之类的玩意，过场情节交代根本就是彩色版漫画嘛。

改编自经典动漫的棒球游戏，为了保留原作的感觉，游戏中的角色全部采用“卡通渲染”来制作，在剧情部分则是以漫画的分格+对话框来不断展开。赛事部分的制作在棒球游戏中只能算是中等水平，而且击球的手感不是很好。不过国内此作的fans为数不错吧。

2003年10月10日 卧虎藏龙



机种：PS2
厂商：UBI
类型：ACT
媒体：DVD

根据同名电影改编的游戏，游戏的动作性较差，与三国无双等优秀作品相比差距较大，全中文语音是惟一的亮点。

对于港台拍摄的动作片毫无兴趣，虽然自己也知道该电影名气很大，但是看了游戏开头那段演示，一点感觉没有。玩此游戏纯粹是为了听听中文语音，至于游戏的动作性，人物打起来的感觉确实不咋样，对此游戏就这些感想。

本期这两个根据《窝虎猫龙》改编的东西真可以说是豁牙子吃肥肉——谁（肥）也别说谁（肥）。电影改编的游戏难出佳作，何况本来就是吊着钢丝在竹林里乱飞的噱头剧？连指环王都难出彩，蒙骗了善良的非洲奥委会委员的《窝虎猫龙》就更不必说。

放进游戏盘后开始播放电影，遂以为放错了盘，检验无错后才开始游戏（明人：白痴……）。不过话说回来游戏的感觉实在是一般，角色手中拿剑和手中无剑的姿势居然一个样子，打起来也有点拖泥带水的感觉，还有那些中文配音听起来都是怪怪的……

改编自国产影片《卧着的虎，藏着的龙》。原本就没有对这个游戏抱有太大期望，在拿到游戏后自然也就不会太惊讶了。游戏的画面勉强说的过去，不过无法容入背景的角色实在是很跳，余下的感觉就是《三国无双》+背诵课文式配音。实在受了很大的刺激。

2003年10月9日 侍道2



机种：PS2
厂商：ACQUIRE
类型：ACT
媒体：DVD

以日本剑道为主题的游戏，收集各种刀具是一个很大的卖点，对于了解古代文化有一定帮助。

以前对于日本武士没有太多的了解，不过在FF11中有一个职业叫做“侍”，通过它算是有了一点初步的认识。前作本人没有玩过，本作自己最感兴趣的就是各种刀具的收集，游戏对于武器的设定非常详细，让我长了不少知识。

也算是不错的系列的新作。相比以前，侍道2的剧情虽然风格未变，但主线被进一步弱化，几乎像是连续的剧情分支选择。不过该作的重点——各种刀的收集被继续加强，战术亦随之多样化了。这游戏耗时极长，玩的就是一个“完成度”，浅尝辄止者禁。

在还是一个实验性质的小品游戏的一代时就已经能感觉到其独特的魅力，到了本作这一魅力被完全放大了，虽然不少人抱怨流程过短，但是超大自由度，超多结局以及丰富的收藏品还是能令人痴迷其中，本作的情节触发条件与樱大战系列的连锁剧情非常相似呢。

经典的武士游戏续作，本作的首要目的依然是收集各种刀，并且数量较之前作有所增加，至于游戏主线嘛……基本上没有，在游戏中看家可以选择加入不同的组织，借此所发展出的剧情也是不同的，如果想全部完成的话的确要花上些年月了。本期大推荐。

2003年10月11日 NBA JAM



机种：PS2
厂商：AKLLAIM
类型：SPG
媒体：DVD

美式风格的体育游戏，与正统的篮球游戏有很大差别，喜欢简单刺激感觉的玩家可以来玩一玩。

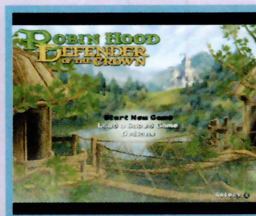
这个篮球游戏与正统作品有所不同，本作以3对3小场对抗为主要内容，强调个人表演，同时在游戏中收录了一些现役NBA著名球员，许多球星的招牌动作都在游戏中得到体现。那些喜欢篮球的玩家应该会很喜欢，比如说大象……

蹩脚的一比六头身比例，既没有三头身的可爱和灵活性，又没有真实比例的投入度和动感。不知道这个厂商为什么弄出如此两头不讨好的设定，难道是想以怪取胜？与其玩这个，还不如去好好打打EA或者SEGA的NBA，虽然这两者也没有可比性。

与一般的篮球游戏不同，此游戏的重点是三对三对抗以及灌篮的爽快感，比赛起来节奏感也很快。在这游戏里还收录了相当之多的现任NBA球队以及知名队员，再加上著名球员的所有招牌动作也都有收录，NBA FAN想必会非常过瘾吧，但是我就算了……

古怪的篮球游戏，虽然冠以NBA的名号但是与EA的相比起来完全不是一个类型的游戏，游戏系统古怪姑且不论，单是一个人物身体比例失常就足够要了人的命，不过开发商似乎是故意做成这种效果的东西，想必打惯了正统篮球游戏的玩家会很难接受的。

2003年10月10日 侠盗罗宾汉



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：STG+SLG
媒体：DVD

根据同名电影情节和世界观改编的游戏，射箭比较难操作，对于玩家来说是一个不大不小的挑战。

最近HL出了《侠盗罗宾汉》特别版DVD，D9+D5双碟装，风林和PERFECT都买了，对于罗宾汉这个擅长射箭的人一直感觉都不错。但是玩过游戏后才知道弓箭手这个职业实在是太难做了，没有准星，完全靠感觉，对物理学和弹道学要求太高了。

印象中很少见到SLG+ACT的类型组合，尤其是在以欧美传奇故事为背景的游戏中。本着对欧洲NT罗宾汉故事和射击战斗的偏爱尝试一玩，上手之后才发现想做个根性大根性的射击杂兵都不容易……不信者可以到京郊的射箭场练练看(笑)。

游戏中射箭的感觉不太爽，没有准星而且还要考虑抛物线的问题。不过这种与战略结合起来的射击游戏还真是很少见。在玩此游戏的半小时里，一共打死了6个敌人，至于命中率吗？大概和本人投三分球的命中率差不多……

以绿林英雄为原型的游戏，最初打时还以为是款动作游戏，但是谁想到却是一款战略游戏，战斗的部分则是完全以弓箭射击的模式进行……说实在的，射弓箭的确比打枪要难，没有准星真可恶。虽然游戏感觉不错，遗憾的是长时间游戏的话会让人感觉很单调。

2003年9月25日 网球王子 SWEAT&TEARS 2

SILVER



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

根据在日本深受好评的同名动漫作品改编的运动游戏，与前作相比，本作增加了原创人物和情节，值得一试。

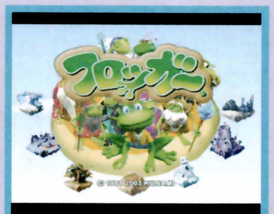
据说KONAMI要在2003年推出7款与网球王子相关的游戏，不知道这是第几款，本作把上一部作品受到好评的角色养成系统继续强化。让人有一种在游戏中体验漫画情节的感觉，有人说游戏的情节稍慢，可能是人和人之间速度的标准不同吧。

同名动画改编的作品。由于天生对这种风格的动画拥有免疫力，所以不管再怎么美形的主角都无法令我提起兴趣。不过比赛和养成的系统进化确实改进不小，以大众脸角色起家的设定也能满足不少人的创业癖好。向喜爱原作的玩家推荐。

大人气动漫的同名游戏第二弹，与前作不同的是在本作玩家完全是扮演一名原创角色，进入青春学园与原作中的角色们一起训练一起比赛，而训练的方式则以mini game的形式出现。比起前作感觉上剧情分量加重了许多，作为原作的FAN来讲还是不容错过。

改编自人气超高的动漫作品（动画是有看没有懂，实在不喜欢这类题材的动画），本作的游戏系统比起前作改变了很多——在本作中玩家转为扮演一名普通角色，而不再是游戏角色；游戏的流程部分增加了养成要素；比赛系统也有不小的变化。

不详 青蛙大冒险



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD

KONAMI将十几年前骨灰级的经典游戏在PS2上重新制作，游戏中青蛙的形象很可爱，总的来说还算是值得一玩。

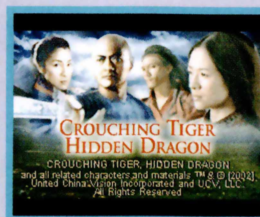
据说这是以前非常经典的元老游戏，但是自己玩过这个经过大幅度强化的版本后仍然觉得很一般，最早接触该作是在"文曲星"上。难道是自己确实不喜欢这种游戏方式，还是不喜欢青蛙这个形象，这个游戏还是留给您去自己体验吧。

即使是小品级的休闲游戏也能做出味道来——但是这句话所说的不是这款游戏，而是以雅达利上"青蛙过马路"为相同来源的PC作品。在这种不以动作为卖点的动作游戏里，太简单甚至单调的关卡设置是不会讨人喜欢的。科乐美不是炒冷饭的料。

独特的系统设定也算是此系列一向的卖点之一，比起以前元老主机上的版本，本作在操纵性与画面质量上有所提升，不过在游戏本质上的改进总是让人产生厌烦的感觉，这种怀旧游戏能否取得成功很大程度上取决于运气，至少m君是这样认为的。

KONAMI来的动作游戏，怀疑是N多年前的那个青蛙过马路（过河！？）的游戏，游戏的难度不是很高，即使是动作游戏苦手的玩家也可以轻易上手，加之游戏中的其他要素……应该算是一款小品级的游戏吧，休闲时拿来打打还是满放松的。

2003年10月12日 卧虎藏龙



机种：GBA
厂商：UBI
类型：ACT
媒体：卡带

根据同名电影改编而成的GBA游戏，整体感觉很一般，没有什么亮点。

和PS2版一样，本作仍然让我摸不着头脑，玩本作的时候让我想起了以前我国著名的××科技公司在PS时代推出的一款FC动作游戏《包××》，稍有些玩龄的玩家听到这个名字，就足以想象出本作的素质了。

和PS2上的那位整个一对难兄难弟。强烈反对楼下的楼下关于该作糟蹋了电影的观点……本作的动作连贯性甚至不如左边的那位，而且竟然在模拟器上极难运行，完全搞不懂厂商把资源都耗费在哪里了。建议明人和其他有同样难处的玩家一试——可以减肥。

可以说是有生以来见过的最差游戏之一，要说PS2版还能听听中文语音，而这游戏真的是一无是处。恐怕这个游戏只能吸引那些这部电影的超级饭斯吧。发誓不会再看这个电影一眼，这个游戏对我的毒害真是太深了……

这是在EIDOS之前一段时间发售的《卧着的虎，藏着的龙》，不过也没好到哪里去，同样是粗糙的画面加上莫名其妙的操纵，实在不晓得开发商居心何在……总之是又糟蹋了一部电影就是了，好奇心太强的玩家可以考虑体验一下，但后果自负。

2003年10月9日 冒险少年画报



机种：GBA
厂商：JORUDAN
类型：文字
媒体：DVD

类似《我的画册》、《我的暑假》等生活题材的游戏，整体感觉比较轻松，不过情节有些不易搞懂，需要一定的日文基础。

又是文字游戏，这让我这个日语盲太为难了。本作只是随便看了看，可能是由于语言不通的原因，觉得游戏的开头部分缺少一些吸引人的精彩情节。别的就不太清楚了，请那些日语达人为我们投来完整的剧情攻略吧，多谢。

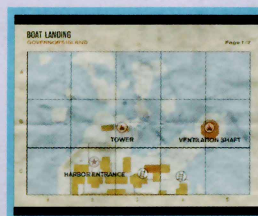
比较欣赏这种看似平淡、但很能品出味道的作品。人设相当可爱讨巧，而且游戏进程很容易使人回想起童年玩弹球和沙土粘知了的快乐时光。建议二十岁以上玩家怀旧一下，二十岁以下玩家可以先买来放几年再说。该作风格较随和，细微处才最动人。

与我的暑假相比系统上大体上差不多一样，所不同的是主角以及剧情路线，还有就是画面音乐都有所差别。（明人：不许废话！）这种文字游戏本人一向感觉一般，虽然有一些日文的基础，但是毕竟和樱大战有着很大的差别……

十分古怪的一款游戏，进行2个小时后竟然没有发现类似主线剧情的要素，似乎是类似于《我的暑假》那类生活剧题材的游戏，各种各样可爱的人设倒是很讨人喜欢，而且游戏的画面倒也和角色搭配得比较出色，有兴趣的玩家可以尝试一下。

2003年10月6日 自由战士

SILVER



机种：PS2
厂商：EA
类型：STG
媒体：DVD

一款3D动作射击游戏，敌人的AI很高，难度较大。喜欢挑战的玩家可以尝试一下本作。

认真看了明人的攻略，同时自己也上手玩了玩，觉得本作很像去年KONAMI推出的《游星物体》，另外就是觉得游戏有不小的难度。对于那些喜欢挑战高难度的玩家来说，本作是不错的选择，另外本期明人的攻略或许会对你有所帮助。

平时一玩这种游戏就头晕难受，不过本作还好，因为电脑的智商被调到了不是太精但也绝说不上傻的水平。虽然仍然难以上手，但是小角度的自动锁定使得初学者不会一上来就被打成马蜂窝。这游戏幸亏出在PS2上，如果在XB上推出可就既不叫好也不叫座了。

与其它一般的第三人称动作过关游戏风格不太一样，完成一个任务后玩家可以自己选择下一关的任务。战斗中玩家可以用到的武器也相当丰富，对整个战局如何合理地布置自己所指挥的人，进行有效地团队配合将会成为胜利的导标。

PS2平台十分少有的出色射击游戏，最值得称道的就是游戏中队员以及敌军的AI，可以说是同类游戏中最出色的，很少会出现楞头楞脑的NPC。因为游戏的难度很高，所以开发商将通常模式的射击加入了一定程度的自动锁定。推荐射击游戏FANS尝试。

PLAYSTATION2

真·三国无双3 猛将传 SHIN·SANGOKUMUSO

为所有无双迷们献上最为精彩的"无双兵法"以及上期攻略的补遗。

PS2	厂商：KOEI	发售日：2003.9.25
	类型：ACT	价格：4280日元	其他：——

本次研究的是《353M》的LV11武器补遗和战场评价相关问题。经过一段时间的拼杀相信各位无双迷已经将整个系统研究得相当透彻。这次攻略侧重于介绍战场当中值得注意的几点问题，另外还有各个列传关卡的点心以及仙酒的位置。如果要达到最佳的修炼效果，还要结合上期当中介绍的几个修炼好去处。希望大家在最短的时间把喜爱的无双英雄练成名副其实的"达人"。



经过将近半月的磨练，相信各位无双达人已经对此游戏完全透解，笔者的游戏时间也突破了120小时。其实《猛将传》的思路就是希望那些对自己实力有绝对信心的挑战者发挥自己的极限实力，从而得到超刺激的感觉。相信在今后光荣制作这一系列的时候也会遵从这一设计思路和理念。在真三国无双系列发展到了《无双3猛将传》的同时，我们也感觉到这一系列所潜藏的危机：到底这个游戏系列能不能在保持一贯风格的基础上不断发展、创新，不断迎合广大游戏者的口味？我们确信《真三国无双4》的出现是必然的，但是它会不会是广大玩家所期待的那样呢？我们希望KOEI不要被天文数字的销售量冲昏头脑，而是脚踏实地的正视这个系列。其实深入了解这次的《猛将传》我们不难发现，光荣对于这个作品投入了极多的精力，有些细小的改变也体现了厂商的用心良苦。无论从系统方面的改革，还是武将性能的改变，以及一些要素的变更都能够说明《真三国无双3猛将传》是系列当中最为完美的一作。在众多无双迷的拥护下，接受这个系列的游戏者必将以迅猛的速度不断增加，我们有理由相信"无双帝国"的繁荣就在眼前。

以下是作者近期的研究成果和一些心得体会：

POINT 关于LV11武器和道具

上次因版面有限，所以只介绍了42个列传人物的LV11武器取得方法。下面是自创武将的LV11武器解决方案。取得的前提条件与前面42个人物相同：在达人难度并且已经习得该武将的LV10武器。而且这次在列传模式当中使用1P2P大法可以很轻松地取得所有自创武将的LV11武器，在取得之后大家不妨与之前取得的同类武器做一比较。有些自创武将的LV11武器其性能要高于列传人物。

自创武将(剑) 真凤翔剑改。在孙坚列传反董卓前哨战当中拿取。和孙坚习得LV11武器的条件一样。首先要击破吕布（最好抢他的赤兔马），然后消灭胡轸和华雄，回过头封掉地图右面和上面的据点。最后冲入有重兵把手的城内封掉最后一个据点，而后与董卓见面就会出现习得信息了。

■注意：一定要在八分钟以内解决战斗。■附加道具：白虎牙 LV 16 神速符 LV 16 藤甲铠 LV 13 仙丹 LV 19。

自创武将(枪) 豪真空枪改。在赵云列传长坂单骑战当中拿取。与赵云取得逆鳞的方法相同。首先要在击破五个箱子之内找到阿斗。另外要在最快的时间内达到击破数350并且将所有敌将全灭，这样就可以得到了。

自创武将(细剑) 封神细剑。甄姬列传冀州番外战当中取得，同甄姬的取得条件一样。击破六名敌将和150名士兵就可以出现习得信息。但是要注意，不能放走任何一个副将，这样会使得拿取工作失败。■附加道具：青龙胆+14 翔靴+17 黄忠弓+13 七星带+18。

自创武将(大剑) 封神大剑。在周泰列传牛渚之战当中获得，与周泰的拿法有一点出入。首先要救出孙权并与之汇合。然后根据信息提示，分别救出地图四方的四个敌将，等所有人马都汇合以后再击破太史慈和刘繇。当击破人数达到300的时候就会出现习得信息。■附加道具：朱雀翼 Lv19 神速符 Lv19 翔靴 Lv14 活丹 Lv15。

自创武将(戟) 大破天戟改。在吕蒙列传麦城包围战当中取得。一开始快速击破周仓和廖化，进入城池封据点。然后击破关平，这时候关羽会激昂，再封掉地图左下方的据点。之后就会出现武艺习得讯息。



取得LV11武器也许是整个游戏当中最大的挑战，系统设定了必须在达人难度下取得也是顺情顺理。但是我们可以发现为了间接降低游戏难度厂商特地设计了一些条件促使LV11武器的达成。首先就是允许在列传模式下使用1P2P配合打法，这其实给了需要拿LV11武器的武将充分的缓冲余地。因为系统规定：无论1P或者2P当中哪一个角色达成了取得条件，那么升级信息一定会出现，这一点对于玩家来说是很体贴的设计了。另外，某些需要达到高击破数的关卡会设置大量的辅助道具帮助你完成，例如高频率出现的战神斧和战神铠帮助你迅速达到击破数，还有就是一些特定条件的发生也会促使你达到LV11武器的习得。

在取得LV11武器的过程当中一定要把所有条件都考虑成熟，有些条件的达成需要在之前引发某些事件或者达成击破数。所以建议大家在完成某一条件以后用中断/读档的方法来确保武器的拿取（在夏侯敦传下坯前哨战





当中，游戏者在达人难度下拿取LV11武器的时候一定要注意中断/读档的使用）。

上期攻略中遗漏了重要珍贵道具"顽铁蹄"的拿法。这个道具有相当的使用价值。其作用是乘坐马以后直接冲撞敌人的攻击力大幅上升，这对于一些"乘骑攻击"比较弱的武将来说是一个很好的弥补。

顽铁蹄 在马超列传葭萌关番外战当中获得。条件其实很容易达到。只要在五分钟之内封住三个据点以及击破杨怀和高沛就会出现贵重品发现的报告。

■提示：可以利用敌方小头目的马匹加快速度。

POINT 列传模式各仙酒点心位置

本次各关卡内依然会有一个仙酒和一个点心来帮助武将提高无双以及体力的上限。下面是各个关卡当中点心和仙酒的具体位置，有些具体位置很难用语言描述清楚，大家应按照大致位置来判断其真实的位置。而且某些关卡依然存在两个仙酒和两个点心，这一点有待各位玩家细心寻找。

关卡名称	点心位置	仙酒位置
长坂单骑战	曹仁初始位置的正右方，有两个坛子并排。	凉亭上面的房子，旁边有两个箱子作为标记
徐州防卫战	在北门李典出现的位置，一出北门左转到底，在城墙与河岸的死角有三个坛子。	地图的最右下角附近，地形复杂要仔细寻找。
长坂桥防卫战	右上方的据点旁边	左上方的据点旁边
月英获得战	在马岱军的左上方位置，仔细寻找。	与点心的位置相同，注意周围的东西。
成都前哨战	杨怀开始位置要通往刘循的小路前，靠中间的山壁处。	刘循一开始的位置通往高沛位置，会经过地形向缩口的部份出口，在靠近中间山壁附近
葭萌关番外战	马超起始位置右边有个白色的房子，房子与栅栏间有三个零星的坛子中间那个	中间区域的中间下方可上楼的城墙，在上楼梯前，有两个木箱与一个坛子。
长沙攻防战	城内右下方城墙的凹陷处。	城内左上角的角落
剑阁防卫战	在刘禅出现附近的角落里，位置好像随机。笔者前后两次拿到的位置不同。	姜维一开始的位置通往曹仁的山路，沿着右边的山壁走，快到曹仁的位置，有一棵树旁边有两个坛子，先遇到的就是仙酒。
五丈原番外战	需要发生架桥事件以后才能够取得，地点在中央河流下方的据点旁边	就在南门附近的据点旁边，标志是三个坛子并排放着。最左面的就是仙酒。
庞统梦幻战	进城后，最左下方城墙上的角落，有三个坛子。	在地图西南据点与中下方据点中间，有个小凹洞，里面有一个木箱、两个坛子
虎战车实正战	在击倒黄忠以后往上走的第一个据点处	在地图上与点心相对的位置
下邳前哨战	在右方城墙的三分之二处的凹陷部分	右方的据点附近，要耐心寻找。
宛城死守战	左面角落里的坛子	右面角落里的坛子(地图很小，容易寻找)
集落攻防战	位于右上方城寨(需要过桥那座城)内的左下墙角,过了小桥后直接左转走到底即可发现。	位于李典初始位置左下一处被木栏围成方形的营帐内
赤壁逃亡战	张颌出现的位置右下方，靠近山壁的位置。	在关平的初始位置，靠近山壁的附近。
定军山挽回战	最左边的据点旁边，容易寻找。	地图中间据点旁(黄忠援军到来之后会变成据点的地方)
合肥奇袭战	右上据点到合肥城通路中间，靠近山壁。	左上据点到合肥城之间的通路，靠近山壁
祁山之战	一开始高翔出来的右方罐子里	下方据点往正上方走岔路左转的门后
樊城防卫战	我方地图中段上方据点下，比较靠近左侧那条山路中间的左边凹处。	关羽本阵的城门外，位在城门外上方与山壁的凹处内
祁山追击战	北门内部往左侧水平信道尽头前一处略往下方凹的缺口内。开始就跟着魏延冲进去或是击退张苞开城门才可进入。	关兴所在处前，一处略往左方凹进去的木墙下。
冀州番外战	曹丕初始位置的上方	袁熙所在的城池，外城的右上角落。
江陵攻防战	位于地图左侧丘陵下方	位于地图右侧第二座丘陵上方
赤壁谋略战	诸葛亮停顿的地方，有个很像气球形状的地方，再往下一点的凹处，有四个坛子其中一个就是。	在地图中间关羽出现的那堆破房子之中，最右上角靠岸边有两个坛子。
鱼腹浦突破战	在阵内左上方据点的附近	在阵内右下方靠近山壁的位置
刘繇军坏灭战	在地图中间下方的大区域，上面的那个城墙上，有三个坛子放在一起其中之一。	与点心同一区域，下方的城墙上面，也是有三个坛子。
刘备逃亡战	地图右下方的守备兵长打死后，开门左转有个平坦空地上。	地图左下方的守备兵长打死后，开门右转第二的凹洞里。
反董卓前哨战	董卓出现的地方沿着下方的山壁走，会有个凹洞，有三个散放的坛子，最靠左边的那个。	孙坚刚开始的位置沿着左边的山壁走出死路左转，再沿着左边山壁会有个凹洞，那个凹洞里面的坛子就是。
麦城包围战	关羽一开始的位置向上方走，右转后会有个凹洞，在三个坛子其中之一。	击破周仓、廖化后，进入麦城东门，马上左转走到底在角落的坛子里。
濡须口之战	靠近乐进刚开始的位置有两个小平台，上面那个平台上面有一堆坛子。	靠近乐进刚开始的位置有两个小平台，下面那个平台上面有另一堆坛子。
赤壁前哨战	凌统一开始的位置再往上走，靠近岸边的坛子里面。	出船后，沿着左边的山壁走，经过一个栅栏，会看到一个坛子与两个木箱放在一起。
孙策幻影战	地图上，最上面那一排由左往右数第三个区域，在那个区域的右上角与一个木箱放在一起的坛子。	孙策刚开始的位置，是一个有四张大桌子的区域.靠近下面的门右以刚开始的孙策反身转 180 度。仙酒就在视线的左上方，有两个坛子并列。
吴郡番外战	在第三个食客出现的附近，有个不会开的门。死路那边那个门右边的坛子。	通过滚石区后左转，在门右边的坛子。
牛渚之战	蒋钦刚开始的位置附近，有个靠地图左边第二个据点下面一点有个凹洞，有两个木箱跟一个坛子。	沿着中间的湖泊边缘走到韩当附近的位置，靠近中间的湖泊岸边，有三个坛子并排。.
董卓暗杀战	最右下角房间靠右墙壁旁。	郭汜出现附近之最左下角房间之门口旁。
虎牢关歼灭战	上方的据点旁边(地图很小，很容易找到)	下方的据点，同样很容易。

关卡名称	点心位置	仙酒位置
十常侍讨伐战	洛阳城内的右上角城池中大约是在该城池的右上角一棵树下。	在皇帝所乘马车的城外，约位在左下角山壁凹处。
界桥之战	严刚出现地点旁。	在我方右上据点向下直走的岸边。
黄巾最终战	自军据点右方。	地图最右方两个据点前(排在山壁旁的三个瓮其中一个)
南蛮合战	司马昭的本营之约中间位置	在起始地点向上直走的草丛里，去救杨锋可以路过。

POINT 战场评价相关

《真三国无双3猛将传》当中全新设定了评价系统来给游戏者一个公正的评价。只有在取得了S评价才可以获得武将的LV11武器，而评价的最高分为100分。依难度不同除达人难度以外的各个难度都会扣去相对的分数。影响评价的因素上期内容当中已经提到。主要有四个：击破数，完成时间，敌将击破以及特殊条件的达成。依完成的程度不同，系统也会给出不同的评价。下面列举了所有人物列传关卡的评价关键条件，只要依据下面给出的加分和扣分条件来完成关卡就会得到最理想的评价。注意：以下给出的条件均为并列关系。也就是说如果想在达人难度下取得武将的LV11武器必须达成以下全部条件才可以。有些特定关卡的达成条件看似简单，



但是想要全部达成却不易。例如：黄盖传和祝融传，其主要目的都是要躲避敌人的看守而最终达到脱出地点，但是整个过程当中除了时间限制以外还特别强调游戏者的操作技巧以及操作的连贯性，一旦被敌人发现一次就不会得到S级的评价，而且会引来敌人的连锁反应而导致最终失败。所以要求在高难度模式下进行游戏的游戏者做到沉着、冷静，对可能发生的情况有充分准备。如果要拿取LV11武器必须将这些关卡的地形熟悉掌握，并且了解敌方兵将的活动范围以及行动特点。这样才能够一气呵成圆满的达到S级评价。

列传名称	评 价 关 键
夏侯敦传	1 开始后击破曹性 2进入中央水路并且突破(注意要快) 3击破敌兵数
典韦传	1率领追击队的胡车儿与贾诩的击破 2击破敌兵数(以50为单位)
许褚传	1快速击破于禁、李典、乐进、满宠 2与典韦的击破时间、输送队的脱离无关。3防止敌将的掠夺行为（必须小心应付，很容易出现的信息）
曹操传	1开始后一定时间内击破张飞确保退路 2徐晃与张颌登场会扣分 3击破敌兵数 4击破赵云（时间无关）
夏侯渊传	1保住张颌本阵的安全 2黄忠的击破与否无关评价分数
张辽传	1确保合肥城南门前的四个守护兵长的安全 2李典的健在 3击破敌兵数
司马懿传	1最短时间内引发降雨事件 2敌将击破数（敌兵击破数也有关）
徐晃传	1击破攻城兵器 2敌将击破数 3敌兵击破数
张颌传	1部下兵士存活数量 2关兴与张苞的击破
甄姬传	1迅速全数敌将击破 2敌兵击破数
曹仁传	1牛金的士气高昂 2牛金的残存体力 3敌武将的击破速度
赵云传	1箱子打破五个以下找出阿斗 2敌武将击破数 3敌兵击破数
关羽传	1马车的损害降到最低 2击破数 3于禁、乐进、李典的击破（要达成S，必须在撤退以前将这三人击破）
张飞传	1敌将击破数 2敌兵击破数 2曹操击破(得点大幅上升，但是一定要注意时间)
诸葛亮传	1月英击破全数得到“快胜”评价 2马岱、法正、严颜的击破
刘备传	1义民兵的击破数最少(以30人为界限) 2敌武将转进成功会扣分(不可放敌将逃回据点)
马超传	1敌兵击破数(500人为S)2占据领先地位3敌将击破(但加的分数有限)
黄忠传	1关羽中箭落马的时间 2关羽的挑拨(扣分) 3敌武将击破数 4敌兵击破数
姜维传	1刘禅的生存 2刘禅的残存体力 3敌武将击破数
魏延传	1开始后在被认为是叛徒之前击破魏所有武将（关键条件，如过达成便可以拿到S)2被认为是叛徒的情况下以敌将击破数与总击破数抬升分数
庞统传	所有军略决策的实行成功(一定要注意屏幕上不断出现的提示信息)
月英传	1虎战车的未损坏(可以被毁一辆，但是最高评价为90) 2五虎将迅速击破(这一点是拿到S的必然条件)
周瑜传	1敌将击破数 2敌兵击破数
陆逊传	1突破石兵八阵的时间 2敌将击破数 3不能出现迷路信息
太史慈传	归顺部队的加入数与残存数(全部15队，与时间无关)
孙尚香传	1击破全武将的速度 2女士兵的集结 3赵云援军(扣分、与击破数有关)
孙坚传	开始后一定时间内击破敌将数与封锁据点(最好把所有据点都封锁，除了董卓城内的那一个)
孙权传	1敌兵击破数 2张辽的击退次数 3我方武将的存活数量（包括守备兵长的存活情况）
吕蒙传	追击关羽队与击破关平的速度(应该在8分钟以内解决所有的战斗)
甘宁传	1乐进、李典在混乱时击破（必须在张辽出现之前击破他们并且包括随后赶来的曹丕，与敌人击破数和据点的封锁无关系)2 我方士兵存活数。
黄盖传	全程未被发现(开始的部分一定要小心谨慎，否则敌将会发生连锁反映)
孙策传	击破最后的于吉所需时间(充分利用战神斧等辅助道具加快击破时间)
大乔传	1食客1～3的迅速击破(时间越快越好，出现信息以后马上击破) 2敌兵击破数 3不可有食客逃回据点发生
小乔传	1迅速击破夏侯敦、曹仁、典韦、许褚 2敌兵击破数 3先击破曹操数次阻止四将复活可以上升评价
周泰传	1我方武将的救出(以该武将周围八个敌小队为准，并且要注意的是只可在该武将发出求救信息以后再去救援) 2敌武将的击破 3敌兵击破数
貂蝉传	1未被警备兵发现下击破董卓 2一定时间之内脱离战场
吕布传	1敌兵击破数 2敌将击破数(三批武将不能放其逃生)

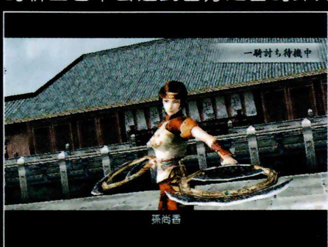
列传名称	评价关键
董卓传	1十常侍六人击破(要注意张让之外所有人的行动，最好不要放走任何一个)2敌兵击破数
袁绍传	1敌兵击破数 2敌将击破速度(注意迅速击破信息提示的武将) 3威信下降(扣分)
张角传	1据点封锁（地图上左右据点）2敌兵击破数(以50为单位) 3时间(结束的时间越早评价就越高)
孟获传	我方武将的救出同时威信上升
祝融传	全程未被警备兵发现(同样要注意惊动敌将以后的连锁反应)

POINT 武将性能剖析及战场心得

这次LV11武器所附带的道具在一定意义上决定了武将的打法，在高难度模式下，很多武将要依靠自己强力的C3和C6技进行宏范围的攻击取得最理想的效果。而且根据笔者的观察，每个武将所特有的判定范围不尽相同。某些拥有全身技而且具有高判定力的武将一定是究极强悍。下面是一些武将的攻击特点分析，希望能够引起大家的注意：

范围型

例如吕布，张飞，黄盖，徐晃，魏延等。这些武将的特点是拥有很高的攻击力而且他们的C3或者C6都具有强大的范围判定。如果配上最适合范围型攻击的“雷玉”，那么攻击效果必将又上一个台阶。当然，三代以后将属性这一要素弱化完全是因为二代当中的“斩”属性过于耍赖。这次即使是配上LV4的斩玉也不会达到百分之百的即死效果。范围型武将的弱点在于无双





攻击的强度不够，而且无双发动的速度也不够快。有些时候甚至连用无双逃跑的机会也没有。这一点大家一定要注意，类似这样的武将大家尽可能的利用大范围的CHARGE攻击结合位置的移动来控制大批的敌人。对于敌方武将的正面冲突则需要冷静的用C3攻击结合无双乱舞对待。切记不可在C3攻击打偏的情况下继续进攻，在高难度模式下的后果就是被敌将直接OVER。

技巧速度型

例如孙策，甘宁，夏侯敦等。这些角色的攻守速度比较平均，在对付大批敌人的情况下可以比较从容的应付，而且这些角色的攻击力与防御力几乎相等，在这种条件下完全要凭游戏者的操作技巧来获得最理想的效果。

高攻击力型

这些武将属于至刚至猛的打法类型，例如：许褚，孟获，典韦等。他们拥有超高的攻击力，但是无双和移动速度却低得可怜，而且在并没有很好的抗硬直能力，一旦遇到围攻的时候就会很危险。笔者认为在本作属于最弱的，但是如果能够利用好其超高攻击力还是可以在一定时间内迅速解决BOSS的。

无双型

无双槽，无双增加量都超高的角色。例如周泰，赵云，张颌等。这些武将本身的攻击力一般，但是防御力都最高的。他们在通常情况下，只要一套普通的C6就可以顺利的攒满无双槽，使连续无双攻击成为可能。

马上型

相信不用说大家也清楚，只有马超和周泰在可以称为马上“无赖”了，即使在达人难度下只要配上绝影就可以踏平一切。如果在没有限制装备道具的列传关卡绝对是取得LV11武器的最好伙伴。

秒杀型

这些角色在拿到了LV11武器以后可以说是杀人魔王。司马懿、诸葛亮、甄姬三人的无双乱舞或者CHARGE攻击带有强烈的斩属性。这一点恐怕是其他武将望尘莫及的。而且两位智将的跳C攻击可以完全不受干扰，配合灵活的跑位可以将大部分敌人以及前来送死的敌将瞬间秒杀。

全面无敌型

全权衡以后只有周泰和月英能够符合全部条件，周泰自不必说，无论马上，无双，通常范围攻击都是一顶一的高手，而且这个家伙的连续技(以无双乱舞结尾)可以瞬间解决敌方BOSS。月英的强大之处在于超高的速度以及C6以及无双乱舞的周身攻击。如果配以斩属性则更显威力，她可以在密集的敌人当中杀出一条血路同时可以保全性命。另外，月英的C1牵制技是很无赖的飞行道具。这样可以有效的控制对方的攻击范围以及限制对方的行动。而且她的LV11武器更附加了LV12的羌族角，这样又提高了她的乘骑攻击能力。

在武将取得了LV11武器以后就可以有充分的空间来装备其他有用的道具了。通过笔者的了解，此次LV11武器所附带的道具其意图大概可以分为三个类型：其一是继续强化该武将的原有优势：比如马超，LV11武器当中附带了最强的LV20羌族角和LV20的骑铠甲，这很明显是为了使马超取得“马上达人”的称号。其二是缺陷弥补型。例如许褚，在LV11武器当中竟然附加了LV20的神速符，这样也摆脱了其上一代中“乌龟”的称号。第三则是平衡型：大多数武将的LV11武器属于这一类型，他们附带了级别平均的道具，这样就可以在武将原有的优势上继续发挥其特长。

如果游戏一段时间以后，大家也许可以发现：本次敌人的AI水平大幅度上升。也许是难度所至加上某些列传关卡的限制条件使得一些战场成为了名副其实的“地狱”。有些敌方BOSS甚至可以在你无法受身的情况下把你打成空血状态。大家可以仔细观察达人难度下的周瑜，只要他身上带





有火焰那你一定要格外小心。因为他完全可以在你没有反映的情况下将你KO，还有就是虎牢关歼灭战当中的桃园三兄弟，也可以在你没有充分准备的情况下将你秒杀。而且无论你怎样受身都不会躲过三人的群殴(二代猛将传当中的“达人装束”取消了)。游戏者需要充分考虑到敌方武将可能使用的攻击方式以及他们会不会使用反击技，在敌兵比较密集、敌将众多的大战场更是考验玩家心理素质以及战略思维的实战场地，各位无双迷一定要注意了：如果大家对自己的实力产生怀疑，那么就请把难度调到达人。选列传模式夏侯敦传，在不可以中断的情况下如果你一次通过并且顺利达到取得S级的评价，那么就算你是“达人”了。

■文/Hansir

PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人7

用最简单直观的形式来为大家讲解WE7中那些细致深入的每一个角落，深入浅出，包含内容全面。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.8.7
	类型：SPG	价格：6980日元 其他：对应BB

女足世界杯结束，德国队令人信服地捧走了金杯，感觉整个球队就是上世纪90年代德国男足的小型版本。同时，欧锦赛小组预选赛也已结束，荷兰、西班牙等老牌强队都要面临附加赛的严峻考验。在土耳其与英格兰的最后决战中，贝克汉姆踢飞的那个点球真的让我吃了一大惊……

■责编 MASCAR

WE7进攻组织技巧杂谈
从细节入手讲述最深奥的战术

CHECKPOINT 01 球员的惯用脚和逆足精度

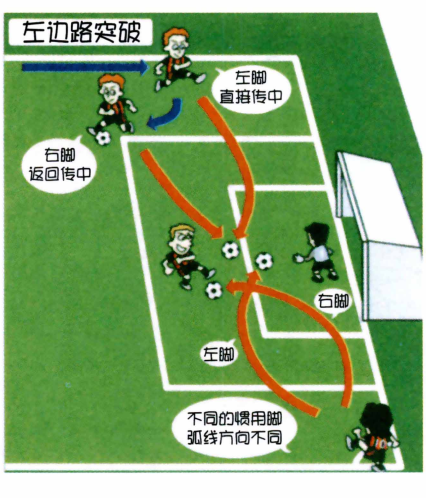
踢过球的人都知道，每个人都有自己的擅长脚，大部分人都是擅长右脚，擅长左脚的球员比例大约在10％－15％之间。在WE4以前，球员的惯用脚只是简单地分成左脚和右脚两种；从WE4开始加入了惯用脚是双脚的球员，但是在现实中，是没有绝对意义上的双脚球员的，必然有一只脚是自己擅长的；所以，从WE7开始，取消了惯用脚双脚的设定，每个球员都只有一个惯用脚，但是加入了“逆足精度”的能力，这样就更加客观地反映出了球员惯用脚的特点，逆足精度最低为4，最高为8。大部分球员都是5或6，7以上会用颜色突出。

CHECKPOINT 02 惯用脚对传球的影响

惯用脚对不同位置的球员影响也不同，对于守门员来说，惯用脚对他们来说几乎没有任何意义，只要有一只脚力量很大能开大脚就可以了，对于中后卫以及防守型前卫影响也不大。进攻组织型前卫最好逆足精度高一些，这样对中路的直传球是有很大帮助的。

对惯用脚和逆足精度要求最高的，是边后卫、边前卫和前锋。边路球员由于要经常传中，所以对惯用脚的要求很高。绝大部分球员在传中的时候都是采用脚内侧踢弧线球的方法，象罗伯特·卡洛斯那样使用外脚背传中的球员很少。所以在右路要使用右脚传中，左路用左脚，正因为这个原因，所以左脚球员在转会市场上很受欢迎。如果把一个惯用脚右脚且逆足精度很低的球员放在左路的话，很难传出好的传中球。同时在发角球和前场定位球的时候也要考虑一下主罚球员的惯用脚，惯用脚对弧线的影响请参考下面的图。

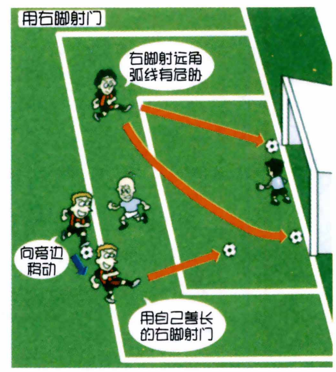




CHECKPOINT 01 惯用脚对射门的影响

前锋在射门的时候，惯用脚的影响也是很大的。一个擅长右脚的前锋从右路突入禁区的时候，无论是面向底线还是与底线成45度角，他都可以使用自己习惯的右脚射门。但是如果从左路突入禁区，那么只有在面向球门的时候才能用右脚射门。要知道，在WE比赛中，一个转向的时间就足以让机会浪费掉……

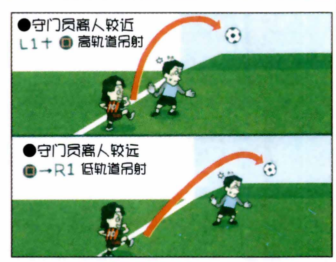
总之，那些逆足精度高的前锋将在比赛中获得更多更好的射门机会，大家在选择前锋的时候一定要考虑逆足精度。



↑一切进攻的组织都要照顾到射门球员的惯用脚，自己带球射门也是如此。

CHECKPOINT 04 关于两种吊射

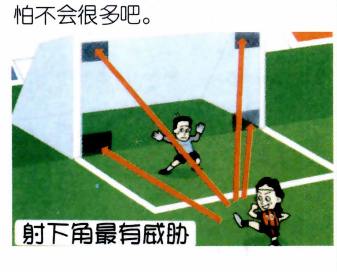
吊射一直都是WE里面比较难掌握的技巧，虽然两种吊射的使用方法并不复杂，但是要想在关键时刻发挥出致命一击的威力，还是需要多加练习。希望以后的WE作品能够对吊射单独设计一个训练项目，在普通的训练里面是很少有机会吊射的。



CHECKPOINT 05 射门角度的选择

相信没有哪个球员在射门的时候是对着中间大脚抡的，射门的时候基本上就是要瞄准球门的四个角来射。一般来说，守门员会封住球门的近角，所以大部分单刀球都是打远角得分的。但这是建立在守门员站位合理的前提下，在比赛中如果你能“感觉”到守门员站位失误，那么你就不要一味地打远角。个人觉得从WE5开始射近角的成功率比以前提高了不少，7代更是如此。

对于单刀球射门来说，射上角决不是一个明智的选择。对于守门员来说，地滚球的威胁要远大于高球，当球从门将腋下穿过的时候，相信能坐下用脚把球挡出的门将恐怕不会很多吧。



CHECKPOINT 05 现役高逆足精度球员一览

捷克的钢铁巨人内德维德是WE7现役球员中惟一逆足精度为8的球员。

逆足精度是7的球员：

球员名	所在球队
Carr	爱尔兰
Hargreves	英格兰
Joe Cole	英格兰
Rui Costa	葡萄牙
Guti	西班牙
Pires	法国
Panucci	意大利
Del Piero	意大利
Rosicky	捷克
Berger	捷克
Bobic	德国
Ballack	德国
Makkay	荷兰
Kluivert	荷兰
Jorgensen	丹麦
Ljunberg	瑞典
Larsson	瑞典
Nurmela	芬兰
Litmanen	芬兰

球员名	所在球队
Loskov	俄罗斯
Martinez	哥斯达黎加
Ronaldo	巴西
Crespo	阿根廷
Aguinaga	厄瓜多尔
薛琦玄	安德莱赫特
Yorke	布莱克本
Lampard	切尔西
Anderton	托特纳姆热刺
Luizao	柏林赫塔
Maldini	AC米兰
Cruz	博洛尼亚
Appiah	布雷西亚
Coco	国际米兰
小野伸二	日本边缘
Sergi	马德里竞技
Djorovic	拉科鲁尼亚
Luis Enrique	巴塞罗纳

注1：荷兰队的Makkay和Kluivert原始设定逆足精度分别为5和6，根据官方球员资料更新为7。

注2：法国队的Zidane原始设定逆足精度为7，资料更新后变为6。

WE7官方球员资料更新 VOL.02 2003.9.4

继电软第120期刊登出部分资料更新后，本期继续把最新的资料登出来，一旦官方有新的资料放出，我们会尽快整理出来。**本期电软附送的《电击收藏》中收录了使用BB UNIT上网升级资料的全程影像，有兴趣的玩家可以看看。**

C. Ronaldo
（里斯本竞技）
オフェンス：74→83
スタミナ：65→70
トップスピード：83→86
加速力：86→88
ドルブル精度：79→82
ショートパススピード：65→69
ロングパス精度：66→70
ロングパススピード：67→68
シュート精度：76→81
攻击性：69→72
メンタリティ：66→69
连携：62→67
增加了“飞び出し”特技
MASCAR语：此人就是现在曼联表现抢眼的小罗纳尔多，能力提高是情理之中的事情，世界足坛又一颗新星正在逐渐升起。

Gronkjaer
（丹麦/切尔西）
プレイ安定度：1→5
MASCAR语：安定度1？可能是设定的时候搞错了吧？

Tardioli
（佩鲁贾）
增加了SB位置属性

Mols
（格拉斯哥流浪者）
シュート精度：84→86

Darko Kovacevic
（塞尔维亚和黑山/皇家社会）
シュート精度：82→84
MASCAR语：皇家社会近期实力提高很快，这位全面的高中锋功不可没，他和土耳其的尼哈特组成的锋线在整个欧洲都是数一数二的。

Denilson
（皇家贝蒂斯）
连携95→70
MASCAR语：德尼尔森曾经是世界上踢球最“独”的人，连携怎么可能是95呢？

Mostovoi
（塞尔塔）
シュート力：83→85
MASCAR语：35岁的俄罗斯老将至今仍然拼劲十足，敬佩……

Baraja
（西班牙/瓦伦西亚）
フリーキック精度：79→83

Fabio Aurelio
（瓦伦西亚）
フリーキック精度：81→85

Albertini
（马德里竞技）
フリーキック精度：80→82

Burgos
（马德里竞技）
取消了“PKキッカー”特技

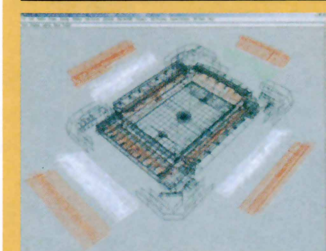
Chiqui Arce
（巴拉圭）
フリーキック精度：96→87
カーブ：84→80
MASCAR语：曾经是南美最出色的右后卫，不过已是英雄迟暮……

Foxe
（澳大利亚）
フリーキック精度：91→80
カーブ：85→77

CHECKPOINT 06 游戏中的虚拟球场

WE系列在追求真实方面做得很成功，大家在游戏的时候是否注意过那些制作精致的球场呢？那些都是依照现实球场精心制作的。

制作精良的各露天大型运动场的3D模型



在尽可能多地收集参考资料的基础上，正确的制造模型。

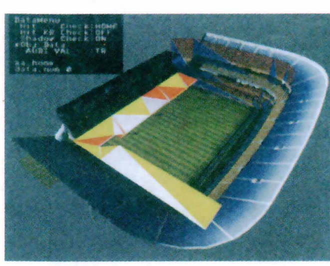
这种附田径赛场的露天运动场也是亲自到现场取材制作出来的。



营造出实际场地的气氛 细节的设计令人惊讶！

为了表现出露天运动场的热烈，游戏中还加入了观众投掷烟雾弹、燃烧烟雾的支持者等。这种精彩的小演出，使人联想起狂热的意大利足球甲级联赛。





设定明暗的部分 呈现出选手的影子

黄色及红色的多边形部分是屋顶的阴影可视化体现。只要选手进入这里，选手的明暗就会发生变化，表现出赛场的各个细节，这样细致的设定也是设计上重要的工作之一。

2004年全年预订优惠开始了

凡邮购A、B中的一种即赠40CM高大仙人掌召唤兽一只

A、订阅2004年全年《电子游戏软件》235.20元(9.80元×24期)

B、订阅2004年《电玩新势力》+《动感新势力》212.20元
(8.80元+8.80元)×12期

预订须知：

1、邮购全年杂志者免收邮寄费。
2、以上两种邮购全年的读者将做为首批VIP读者对次世代联盟出版的所有出版物及游戏周边产品予以特别优惠。具体优惠办法将随时通知。
3、以上杂志价格如有上调，读者不需承担任何上涨费用。价格如有下调，杂志社退款或赠送等值产品或留做备用金供读者选择。
4、可以跨年度续订，赠品不变。
5、中间无论何种原因退订，只须将杂志社赠送之大仙人掌召唤兽寄回杂志社即可办理。
6、以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

接受汇款日期：2003年10月10日——12月10日止



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177.64472919

只要喜欢，花钱也买，何况白给！



日本原产仙人掌召唤兽售价3000日元（约合人民币200元）



电软编辑与赠送的召唤兽实样合影，可以当枕头拉！价格……没有卖的！



动感新势力邮购信息

《动感新势力》第二辑



■动画介绍：魔力女管家、翼神传说、骇客时空、机动战士高达SEED
■MTV：机动战舰、FLCL
■特辑：机动警察纪念特辑，机动警察MINIPATO2

《动感新势力》第三辑



■动画介绍：天使特警、活动写真、魔力女管家、妹妹公主、最终兵器彼女
■MTV：机动战士高达SEED、ON YOUR MARK
■特辑：机动警察MINIPATO 3、犬夜叉

《动感新势力》第四辑



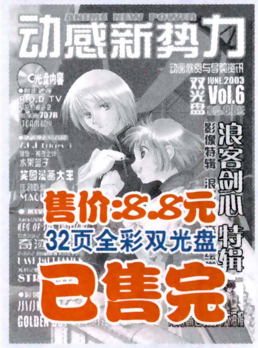
■动画介绍：星空的邂逅、魔法使的条件、钢铁神探、青出于蓝……
■MTV：MACROSS7、幸运女神剧场版、电影少女
■特辑：最终兵器彼女、星之声

《动感新势力》第五辑



■动画介绍：超能ROD、魔力女管家2、战斗妖精雪风2、千年女优……
■MTV：圣斗士冥王篇、星空的邂逅、CHOBITS……
■特辑：宫崎骏监督作品、吉卜力主题歌CD

《动感新势力》第六辑



■动画介绍：ZOE、螺旋、水果篮子、笑园漫画大王、灰羽联盟、MACROSS ZERO
■MTV：骇客时空、英雄骑士传、X予兆、高达W
■特辑：浪客剑心、浪客剑心音乐绘卷

《动感新势力》第七辑



■动画介绍：成惠的世界、奇诺之旅、废弃公主、天空之艾斯嘉科尼…
■MTV：晓之车、暴风雨中的光辉、指轮等
■特辑：水果篮子、动画歌曲精选《仲夏之夜》

《动感新势力》第八辑 第二刷



■动画介绍：拜托了，双胞胎、猫的报恩、十二国记、战斗妖精雪风3、天使怪盗
■MTV：犬夜叉、MACROSS PLUS、棋魂、宿命传说2
■特辑：EVA特辑、音乐补完计划

《动感新势力金版MTV》第三刷



X剧场版、ON YOUR MARK、天空之艾斯嘉科尼、电影少女、骇客时空、CHOBITS、圣斗士冥王篇、高达08MS小队、英雄骑士传、高达SEED、星空的邂逅、浪客剑心、狼之雨、新海诚个人MTV"笑颜"

《动感新势力》第九辑



■动画介绍：全金属狂潮2、高机动幻想、鬼眼狂刀、黄金腕轮传说等
■MTV：名侦探柯南主题歌、魔力女管家、新海诚新作、月之茧
■特辑：人形电脑天使心未放映影像、CD特辑：动漫歌曲精选集2

与其现在苦苦追寻，
为何当初不去拥有？
所以…不愿再错过！

心动不如行动！



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177.64472919(邮资免取)



ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
OCTOBER.2003
Vol.9
售价：8.8元
●动画预告与介绍
全金属狂潮Fumoffu
高机动幻想
鬼眼狂刀KYO
网球王子
黄金腕轮传说
地狱之歌
●MTV欣赏
名侦探柯南片尾主题歌
secret of my heart
魔力女管家插曲
圆圆的月亮
新海城新作MTV
breath of heart
菅野洋子作品选Vol.4
月之蓝
●影像特典
人形电脑天使心 应募品
丝茉茉 琴子 送乐西
●动漫主题歌精选CD
金秋之夜
集合票选与编辑推荐歌曲
这是只属于你的动心
只属于你的幸福……
影像特辑
未放映总集篇
人形电脑天使心特辑
forever with you
Into The Dawn Sky
双光盘
10月中旬上市
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
送出歌词附录及CD封底包装
更有一张海报（两种图案随机）
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

实话编读只此一家 天下玩家笑谈人生家长会 闯关族的家

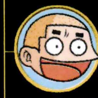
绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com **问题编辑/风林**



玩家不可不知：A、2004年的全年邮购已开始。想订就早动手，别等最后一分钟。当下是赠一个40公分高的召唤兽，以后好处大大的。历史的经验值得注意。B、10月27日，著名国际传媒业巨头派格太合与《电软》合办的电视游戏节目在北京8频道正式播出。现在正在播放和将要开播的游戏节目不少，竞争一定会很激烈。谁是老大？目前还很难讲。无论如何，对玩家而言多一种选择总是好的。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 **ninclub.com**

电软招牌大菜的可怖绝杀



木头

最近木头情绪有点“很不对头哩～”，很容易被人激怒。大概是岁月不饶人，即便是经过数年摔打却倒养成了不好的脾气。或许是心里情绪压抑得太久，该看心理医生了？最近挑DVD也是选择一些比较温和的，或是比较轻松的看看，主题太压抑，太沉重不太适合这一时间段的木头。有时候怀疑自己是不是生错日子，把白羊座和双子座搞混了……我是不是多重人格啊！疯掉了……

电软榨取计划十万个为什么 8

出奇还是弱智？

据传“神游”将于10月22日在中国大陆三大城市发售。为什么要用“据传”两字呢？因为我们至今也没有听到生产厂家的消息。按说，一件产品的推出，其时机、价格策略、市场策略、宣传策略都不会相同，所谓“兵无常形”。但该公司之低调的确也令人吃惊和不解。因为毕竟“神游”马上就要上市，因为“神游”毕竟想卖给大众，因为“神游”公司毕竟是一间企业，利润越高越好。但是到目前为止，该公司还象一间保密的军事基地，还自我封闭在神秘的面纱里。

如果说造原子弹保密到最后一分钟，甚至事后还装聋作哑，因为那是国家行为而非企业行为，是政治行为而非经济行为。政府并不想卖原子弹，因此它并不一定想让公众都知道。而“神游”是一件商品，已经要射门了，还不起脚。我们有根据怀疑它的市场运作能力和公关能力。而在商品经济社会中，这几乎决定一件商品的命运。

但愿“神游”有其独特而成熟的市场策略，我们愿意相信奇迹。

上海玩家看过来

这期有个招聘广告，一共招三个人。网管、文字策划是在北京。另一个攻略策划编辑在上海工作室工作，最好是上海人。这次招聘特点有两个：一是要求较高，主要是要有一定策划能力。二是上海招一位。上海是中国游戏业的重镇，人才荟萃。但上海由于没有TV GAME杂志，上海玩家无用武之地。这次应该是个好机会。

过去招聘都是通辑式的，这次大标题是“求贤若渴”。“通辑”是搜捕，“求贤”是渴求，反映了次世代传媒联盟对人才的重视。

木木的每期另类变态相册



豪赌？这种消遣真让人看得怕怕的～木头怕是没有那么大的肚量去赌了……一直也不知道这东西的乐趣在何处，铜板的声音？？

别老盯着盗版好吗？

上面是风林个人对“神游”市场策略的小小批评。其实风林最不满意的就是无论是索尼还是任天堂都把在中国的注意力放在防止盗版上。规范的市场规格确实很重要，它能保护企业的合法利益，并且从长远而言也有利于消费者。风林想说的是，目前中国游戏业面临的最大问题是什么？是盗版问题吗？不是。与盗版相比，或者比盗版问题更优先的应该是市场规模。中国市场很大，但目前的游戏市场（我指电子游戏）甚至不如韩国。中国的市场很大，这让索尼、任天堂垂涎三尺，但它目前规模很小，尚未被开发。因此，目前问题的核心是如何把中国市场做大。而索、任的目光焦点都放在企业的利润上，因此绞尽脑汁所想的都是如何打击D版，而不是放在发展、培育市场上。这是缺乏远见的做法。设想如果微软每天想的都是给WIN98、WINXP加密（假设它做的到），那么中国目前的计算机行业是什么状态呢？毫无疑问，即无中国的IT业，也无微软在中国的地位。由此可以看到微软的魄力、耐心和信心。它有耐心和信心等到中国市场完全规范，尽管没人知道这需要多长时间。相对而言，日本公司眼光和魄力就差一些。

其实索尼应该有这样的眼光和实力。因为它也是一家国际化的大公司。

被迫总是痛苦的

《动新》第8期第二刷和《动新》第9期几乎同时上市了。杂志一般是有时效性的，因此一般不加印，卖哪儿算哪儿。可第8期的邮购太可怕了，可怕到宁可加印剩一些而不能退款。因此在已经宣布《动新》第8期无货后很长时期，又自食其言决定加印第2版。加印就可能有剩余，少量加印成本又会很高，但又不忍让读者失望。

被迫做的事情总是让人两难。

《动新》第8期第2版只在几大城市零售（见广告），其余各地的读者只有邮购了。

《最终幻想典藏纪念》邮购退款也很多，但决心不加印（太费事了），就什么也不用想了。退款，OK。《FF典藏纪念》DVD版何时出，风林不清楚。只知道一定会出。这么伟大的作品不出DVD版确实可惜了，风林很期待。

《生化危机典藏纪念》光盘内容已经完成，后期制作和包装还有些东西要做。这也是个玩家期待的作品。第一、二弹典藏纪念都是好枪法，第3弹绝对不能是“臭子”。

如果没有意外，《生化典藏》大约会在十一月中旬前后出版吧。

玩家期待，风林也很期待。

本刊截稿时，动新金版MTV第三刷决定10月30日上市。又一件痛苦事。



1 恐龙也不怕!

1、闯关族的家的画太大,占地方。多些字,要不画的大小要适中,现在太大了;2、折页应该有一边是断的。现在可好,害得我拿刀,我晕。还是有两处缺口,再晕。3、像在游戏研究所里《召唤夜之3》全是表格的文章,应该像后一篇《J联盟》一样紧密才好,认真排版会省出大量空间。4、大墙画廊怎么什么作品都敢往外拿呀?维护同胞自尊心也不能这个样子呀!我看还不如一些超酷的游戏画面放在那里,看来看去都是一些"恐龙"级的作品,我曾在其它杂志看到玩家用电脑作的作品,很好呀!为什么不刊出,难道没人投搞?5、如果我让大编帮我买台SP可否?钱当然全部我出,劳务费?亮点一、中间的折页其实很好,只是有待改善。亮点二、释由美子和19期的那千MM很PL,使整个杂志清新了许多,希望以后多多的出!亮点三、送海报很好呀!只是送哪一张呢?(黑龙江 刘)

■1、前几期被领导批评为"字号太小,给眼镜厂开了良方",木头紧急刹车,就怕让生产眼镜片的单位占了我们读者的便宜。字号放大零点五,图片来点大的缓解一下因闯家而带来的疲态。ok,好很多;2、中间插页出现无谓连接实属印厂裁切不利,该批!3、排版当然可以紧密,但要用大图来代替空出的版位,就是这样子;4、大墙画廊的画稿质量木头从来不强求,毕竟我们都不是搞美术的,从玩家的角度只要画出自己的想法就可以了。但临摹稿的要求就要高一些了;5、帮一个人还成,但恐怕今后会有估计更多读者要求帮忙,我就无能为力了……

2 买PS2当然要担风险

我想买台PS2,不知如何辨别翻新和原装,请赐教。还有,不知PS2能不能玩PS的光碟、上网、看DVD?FIFA吗?有机会和你们挑挑。还有,PS2的正版实况7好多钱呢?其实我们这些地方都玩盗版,不是不想玩正版,太贵呀。盗版10元/片(DVD-ROM),PS2也是换了光头的,不然读不出呀。前些天还在那边看到《电玩新势力》的盗版光盘了,我没买,因为我要支持你们。你们的《电玩新势力》怎么买得到呀?(湖北 范昕)

■想安心玩PS2自然要担很大的风险,而且这种风险也很普遍。前几天有个熟人问起PS2的某美版型号应该多少钱,木头觉得有问题,他还不相信,原因是与该店比较相熟,没有挨宰的道理……反正呢,木头觉得的事情不一定都对,只不过在这个PS2问题机充斥市场环境下,多警惕一点不会吃大亏就是了。现在的技术发展得很快,前几天不是神州都出了地球了吗?盗版商也没闲着,都在变着法儿去破解硬件的加密。因此像什么玩PS游戏啦,上网啦等等现在都不是什么问题了。倒是这看DVD,只要不挑PAL制式的碟子往机器里塞,那就都可以。

虽然买PS2的问题在杂志中已经不是一两次的说了,但来信询问的数量却有增无减……困扰大家的问题无疑还是那几条。希望这次是最好一次谈及关于PS2购买方面的话题,在等待行货推出的这段时间里,希望大家能忍一忍。

3 买机补充!

120期宫俊杰朋友提供的挑机大法有几处欠妥的地方:

1、出厂日期不是看那个地方(错的可爱);2、不管是不是全新的机器,读FFX都不会出现那种情况,除非是盘有问题。FFX不好读只是一种极个别现象,只要盘没有问题,用了几年的机器读FFX D盘一样读的飞快;3、一分钱一分货是实话,我赞同;4、50000是废话,地球人都知道;5、PS2的读盘声音是确实存在的,新的机器都一样。只要盘没有问题应该不大,我们听到的大部分是后面风扇的声音,有一种情况其实大家很少听说过,光头功率调过后,PS2读盘巨爽,且没有声音,但寿命最长只有半年,最短30分钟报废(汗)。所以读盘时特别静就不对了。其实新机器在一开箱的时候不应该有什么特别的味道,翻新机大部分用的是"碧丽珠",效果很好,但会留下明显的香味,大家打开包装盒时闻一下就可以,有香味的坚决不要。开机画面已经没用了。在开始画面时有准确的日期时间的坚决不要。大家可以一开始插一个组装厂的记忆卡,如果机器不要求格式化该卡,此机坚决不要。SONY原装SCPH-10020不存在这种情况。试一下D9格式的盘,伪·美塞亚是不能读D9的,直读的好坏对穷玩家太重要了。(直读首推"美塞亚")有些翻新机由于贴过不干胶的原因,必须用橡皮擦,而橡皮对机壳的"腐蚀"巨大。(不信大家放一块橡皮在机器上一个星期……)所以很明显能看出来的,麻砂面的"砂"不尖锐了(汗)。

以上是我玩PS2的一些感想,我用的是VI主板的30000,由于当年花了大价钱,所以没买到问题机,我发现PS2的耐用度比大家想象要大的多!(山东 张彦军)

■关于机器读盘没声音的问题,木头要补充几句,新出的五万型机器在读盘噪音方面解决得非常完美,如果不刻意去听的话几乎察觉不到以前"嚓~嚓"的读碟声(当然木头玩游戏的时候会把音量调得比较大,但五万在压制噪音方面的确很有一套)。而近期据说市面上已经有了针对五万机器改装的直读芯片,不由得感叹好机器不长命。五万型被造假的日子已经不远了。大家要买趁早。

4 广州哪里有卖店?

非常冒昧地写信给你,我这封信可能是千千万万中很不起眼的一封信,先自我介绍一下,我是一名武警战士,怎么说呢,我从小就对游戏非常感兴趣,有关游戏的书我都看过,但是介绍家用游戏机的书还是《电软》最棒。入伍以后《电软》更是我的精神大餐,每月必买。不过总是嫌太少,自从有了GBA,我就非常想得到,不过只能做梦才实现,平时只有捧着《电软》和《掌机迷》解馋,本人不是没有钱,最主要在这个陌生的广州根本找不到电玩店,邮购又极其危险,这里也没有任何亲戚朋友。自己去找又是大海捞针,所以这次写信给您,希望你能帮我问一问,看一看。广州有没有信誉较好的电玩店,我想这个要求可能有点困难,我也了解你们一天的工作量,每天要翻阅几百封信,几百条问题,如果有可能的话,请您告诉我好吗?在此先谢谢编辑部的同志们,顺便问一下如果你们有人想转卖GBA,我愿意购买,我相信你们!(广州 王其银)

■意识到危险,木头真替王读者感到高兴,留点心就不会上当,起码不会那么容易受骗。广州木头没去过,也说不上来哪里有卖店,在这里替王读者征集一下吧。

5 邮购请找发行部

我是一名高中三年级学生,是贵刊的忠实读者,每期必买。只是对贵刊的某些栏目有些疑问如下:1、我自信有些漫画才艺,但不知贵刊大墙画廊的奖励方法,万一不小心上了的话……2、贵刊的《樱大战典藏纪念》中,我发现有二段动画OVA中,日语配音"不见了"。只有随便的解说员讲解故事概要。这是"统一"的还是极个别的问题?3、我三月份为集齐所有的电击,从第一到所有,而邮购了2003年第3期的电软。可能我表述不清,被改为《红宝石》了,我也已退回。能不能烦请代为转告,快点给我寄过来?(广西 半熟)

■1、奖励方法是赠送小礼品一个,具体内容请看中国电玩榜。虽然礼品不值什么钱,也总算是个心意,毕竟不是专门的漫画杂志;2、不明白你想问什么,为了能达到好的效果,当然是要把原语音去除,否则岂不是什么也听不清楚了吗?木头是一个坚定的樱战伪非,除了系列前两作热情爆穿以外,后面的作品一部也没打完……更别提什么OVA版了;3、凡邮购问题,请一律请教发行部,在木头这里概不受理……发行部电话:(010)64472919或64472177。周末无人。

一、攻略撰稿编辑（在上海工作）
A、熟悉电子游戏，尤其在制作游戏攻略方面能力强。
B、有一定文字表达策划能力，发表过攻略及电子游戏相关文章者优先。
C、大专以上学历，日语二级以上水平。
D、在上海工作室工作。

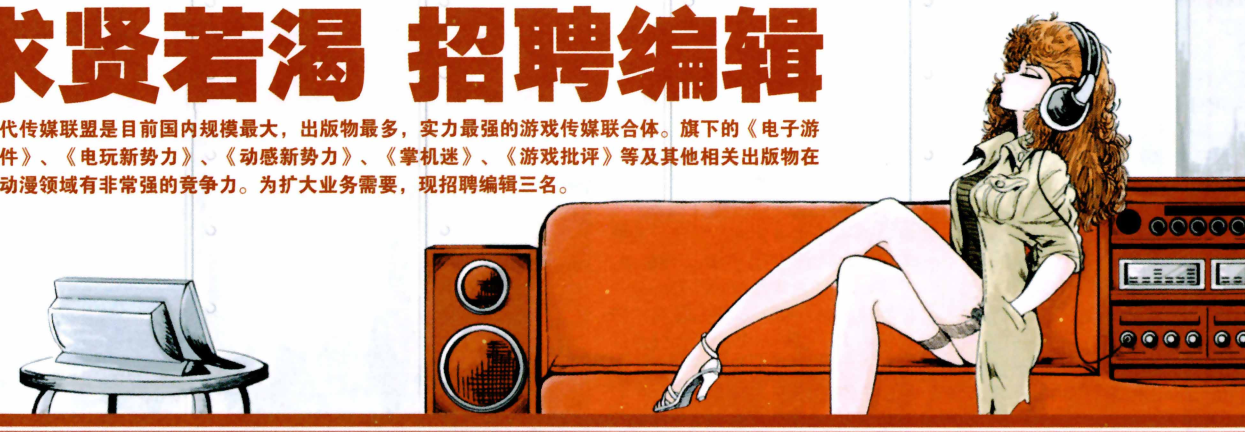
二、文字策划编辑（在北京工作）
A、对电子游戏业有长期、全面、深刻的观察与了解。
B、思想活跃、有创新和策划能力。
C、有较强的文字组织和表达能力。
D、大学本科以上学历。

三、网络编辑（在北京工作）
A、熟悉互联网，能充分挖掘和利用网上TV GAME资源。
B、熟悉国内、外游戏网站和游戏业界有广泛的联系。
C、有一年以上游戏网站工作经验。
D、大专以上学历。

凡具备以上三种条件者，欢迎加盟次世代传媒联盟。有椎处囊中者请将个人简历、相关证明、照片及作品寄至北京安外邮局75号信箱（邮编100011），未约勿访。
请注明应聘类别（可多选），一经录用，待遇从优，发展前景广阔。
应聘时间：即日起至11月10日

求贤若渴 招聘编辑

次世代传媒联盟是目前国内规模最大，出版物最多，实力最强的游戏传媒联合体。旗下的《电子游戏软件》、《电玩新势力》、《动感新势力》、《掌机迷》、《游戏批评》等及其他相关出版物在游戏动漫领域有非常强的竞争力。为扩大业务需要，现招聘编辑三名。



喂~机会来了！

6 我就喜欢

我最近才买《电软》，《电新》也只买了一期，不是因为你们做得不好，而是因为我是一名PC玩家，而且现在还进了高中的重点班，压力好大啊！我虽然不玩PS、GC等机种的游戏（主要是买不起主机，又不想进游戏室），但我还是很喜欢的。对了，我上次买了一期《电新》，CD很不错，但VCD怎么听不懂，虽然有中文字幕，但总觉得不爽，能不能用中文讲解啊？我很喜欢“家”，但是总觉得太少了，如果能出一本《家》多好啊（开玩笑）。但也总该加点页码吧？还有，你们能不能讲一点PC的游戏啊？免得我又要买《电软》，又要买其它的书。最后一点，能送我几张FF的海报吗？求你们了，这期的海报我一点也不喜欢，已经送人了（别生气）。祝《电软》能越办越好，礼品越来越好，价钱越来越便宜。（贵州 刘健）

■您的请求，木头还真是有一段时间没听到过了。要说做一整本“闯家”，也不是不行，反正就是臭贫加废话，这可是木头的拿手绝活。但木头不是那种抱着“量不怕多，应付就行”的人，自己的页面，还是要认真对待，个人很看重口碑的。

7 无机可打者

大家辛苦了！最近学业繁重，SO一直没时间写信。想要写时，发现已近月底，不知这期回函卡还是否有效，敬请谅解。不过说实在的，寄了N次回函，还从未收到任何回信和奖品（除了两本相同的旧杂志，不知是你们寄错了还是有什么别的原因），就好像花钱买彩票，浪费钞票，又没有回报。真苦恼！

但我觉得买彩票与寄回函在本质上是不一样的。买彩票只是为了满足某些人的贪欲。而寄回函嘛……则表示了读者对杂志的支持，对游戏的支持，对各位编辑的支持，以及……对你们赠送奖品的支持。没有回信，没有奖品，只求N年后能从杂志上看到我写的一封信，或一句话，便能使我这个忠实的读者AND玩家的心得到满足了。

要说我是个玩家，还真不确切。我至今还是个“无机可打者”，不要说PS2、XBOX，也不必说NGC、GBA更不必说DC、PS、SS，就是GB、MD我也没有一台。N年前曾有一台FC，被母亲送人了；半年前有个PC，被父亲拿到单位了；现在的我，有一书柜《电软》，伴我度过没有机打的这段最难熬的日子。还有《电击》同时满足了视觉和听觉的欲望。太爽了，没有机打也很HAPPY！

但我觉得厚厚的《电软》似乎越来越不耐看了。也许是因为攻略太长了，广告太多了（或许是因为我并不玩这些游戏，也没MONEY去买它们吧）。剩下的便只能看一看图片，浏览一下新闻了。但即使是这样也是好的，总比那些复杂的函数，乱七八糟的方程式和那冗长的语法要好的多。（齐齐哈尔 孙喜谦）

■寄回函卡，贵在坚持，能坚持到今天的读者确实不是一般的铁了。其实寄回函卡还不能和买彩票打成一个类比。毕竟回函卡的填写并不是完全为了那价值尚小的礼品，但彩票可就是为了一个目标——博大奖去了！木头平常就是一个好做发财梦的家伙，虽然一次上五十块的也没中过吧，不过参与也是乐在其中。难不成，木头的幸运指数已经到头了？

8 PS2就凑合着点吧

相信你的慧眼一睁就知道我是一名CAPF，我们守卫着祖国的边防，你们守卫着游戏圣地，没当兵之前我已经是《电软》的忠实读者，所以自家兄弟不必客气，在下直言不讳了。军校的生活甚是无聊，故寒假时回北京选了一台PS2 39001。现在使用情况良好，因为加装了美赛亚2加直读，读盘速度超快，就是不知D9的游戏对机体损伤度有多大，但又舍不得《樱大战》和《合金装备·本质》等大作。另外，由于近来风声甚紧（军校的领导不仅对男女关系敏感，更有甚者专收游戏机），所以吾急寻一套适合军校宿舍打机的设备，如PS2+液晶彩显如何。另外，还需什么配置，才能达到最佳画面效果，请林兄回信告之一二，弟将感激不尽。

时至“国庆大节”来临之际祝众小编加锌加“铁”加钙，如果需要出国旅游，吾火速通知“陆、海、空”的边检和海关兄弟放你一马（回国时查验护照再办个私自出境之罪）。其实完全可以办个“军队玩家留言”之类的东西，我想天下之大，我等玩家甚多，何不……（内蒙古 李杰）

■PS2的最适合装备无外乎找个29寸以下的电视，能接S端子，电视的发色正常即可。太高档，太尖端的设备没多大必要。以小来说，木头看14寸的小彩电都未尝不可，越小显得越细腻呢～像小X仙那样的电视，虽然已经是上个世纪早该淘汰的技术，但打起PS2来却刚刚正好。S端子接上打WE感觉都蛮正的。当然，有台湾配件厂发售的专门针对PS2外出携带方便的液晶屏也可以考虑，基本上和PSone的组装屏是一样的，只不过换了一个外壳，搭上PS2还算过得去。由于PS2部分游戏可以达到480P清晰程度，因此要说一个最佳效果的标准就不太容易了，一般都推荐标准的21寸国外品牌带分量的电视吧，效果很正。

9 肚子与面子

其实我不只一次的写过信，但从未在“家”中看见过，这是为何呀？近来在本地区市面上发现了两种新的主机（国产的），其模样像GB和GBA，而且据介绍可以兼玩GB和GBA的卡，价钱也比正宇的“任氏”产的便宜，再仔细一看印有厂商“小霸王”的字样，这一名字好像听说过（你也应该很熟悉吧），对了，在FC盛行中国大陆时代，真正玩FC的红白机人好像不很多，多数是用当时叫“小霸王学习机”玩的吧（我也一样），记得成龙大侠还为其做了形象代言人吧，广告词叫做“学三天，会打字”吧。想到这，再联想以前在《电软》上的广告，国产家用机能兼容SS、PS的。还真不可思议。再如此发展，我们是不是又可看见小霸王又推出一款新主机可兼玩GC（狂汗）。其实我只想说，国产主机并非不好，但过分到求模仿日式主机不可取，如果能有一台有自己特点的国产主机面世，玩家们也能接受的吧！还有我想说《电软》本身的问题，“攻略人行道”和“游戏研究所”可以合并吧！如果要保留后者的话，也应该对那些老的经典进行更细致，疯狂地研究后得出的才配得上“研究所”，一定要留给以前的主机。我想也有许多人同意我的。再有，多些与游戏相关背景文化的文章吧！游戏杂志不一定全要攻略的。这一点毫不客气地说，比同行做得差多了。最后一个小问题，改版后的《电软》定价为9.8，但在目录页上左下角的定价仍印着8.4，改过来吧！（江苏南通 KYO）

■XXX其乐无穷～如果今天再听到这个，大概我嗓子眼都有点反的感觉了……假冒兼容机的推出，标志着硬件盗版的水平已经发展到了一个相当高的层面，值得广大玩家十二分的警惕。像某霸王厂商的做法显然要比一些卡带盗版商要猛得多，盗版就盗你全套的，机器卡带一样不放过。反正裤腰带都系不上了，要肚子不要面子是可以理解的。



10 错字我也不想……

这期《电软》做得很好，只是“FF纪念版”没有入手，感到后悔。

在2003年20期里面的叠页有错字，在有仙人掌机那页第二段话，发行部检讨最后一句“只好大量退款，对读者的杂志社都是损失”，我想应该改为“只好大量退款，对读者对杂志社都是损失”。“的”应改为“对”，虽然是小错误，但我希望小编能注意一下，因为小错不注意很容易犯大错，切记。（辽宁 张金乡）

■闯家一向是本刊的“错字大户”，在要求别人的同时，希望广大读者也能严格要求木头。

厕霸新四力

画/江勇



11 模糊的工资单……

我是你的一名忠实FANS，我支持《电软》已有几个月了，从第109期至120期我期期都买，102期我也有买。说真的和以前的《电软》相比，现在的《电软》漂亮多了，所以十分感动。这是我第一次给你写信，因看了前几期《电软》我也想写，但就不好意思，没有写。现在我还是提笔给你写了。看了这几期《电软》，我有好多想法，给你提提意见，顺便批评一下你。

首先，是老问题错别字，有可能你还没有注意到，在每期《电软》"闯关族的家"中的一处标题，也就是"家"字下面的"电软招牌大菜的'可怖'绝杀"，注意我打__的一词，"可怖"。为此我查了现代汉语小词典就是没有找到有"可怖"一词的，风大哥能为我解释一下吗？以前几期也有错别字在这我就不用一一说明了。

其次，我对《电软》也有很多小问题要问，请风林帮忙解答一下：1、现今游戏硬件发售的速度十分快，PS2都没玩热，GBASP、XBOX之类的主机就已来袭，你们一个月能有多少工资？难道你们不吃饭把工资全买主机和软件了吗？2、115期和119期、120期上都有一页是美女照片，她们是什么人，和《电软》有关吗？3、《生化危机典藏纪念》我十分想要，为防止被别的读者买完，风林可否帮我留一份下来，《电软》上一公布价格，我马上汇款过来。5、听说你们又要出《SNK的历史》可把我高兴死了，我十分想得到它，所以请风林兄多多关照一下。（四川 滕飞）

■关于"可怖"一词，木头没有特别的解释，大概是"可怕"+"恐怖"吧，自己想也没多想。这个词是木头成心用的，并不是写错了。

很多读者对编辑每个月能拿多少工资非常关心，而这其中也涉及到个人隐私，自然是不能公开的。但可以告诉滕读者一点的是，编辑们也有勒着腰带过日子的时候。大部分有些能在公司蹭着打就绝对不自己买了，绝对没有读者想像的那么炫耀。

12 18推荐游戏的攻略

这是发生在前年2001年的事情了。当时，我在那间我时常出没的游戏专卖店中，无意中发现老板处有一套ELF公司出的SS版《超时空转移之少女》3CD装的游戏盘。由于与老板比较熟，老板就对我说，这是SS机上的一款超级AVG大作，十分经典，他也是托朋友搞回来的。我一听，不行啊！我可是世嘉迷啊，SS上所有的大作都玩过了，就这款没听过。老板还说，这款游戏十分难玩，他玩了二个月也没能爆机，由于好奇心的推使，我对老板使出"绝招"，最后终于抱得"美人"归了。但是，我从拿到这款游戏到现在，在这两个年头中，我无时无刻都专注于这款游戏，希望尽早爆机。可是，两年了，我连游戏50%的完成度都达不到。我可是伤透了心啊！风林啊，你可以体会吗？作为一个忠实的玩家，竟然一个游戏两年还完成不了一半，这种心情，你能感受吗？

虽然，我现在已经高三了，但是，现在的我是以玩穿这款游戏为最终目标。所以，风林兄，我希望你可以帮助我！我希望你可以帮我找到这款游戏的攻略，打印一份给我，帮我完成心愿。（广东 高云）

■这位读者真执着……elf的在SS上推出的游戏一般都是18推的作品，木头玩得较真（真的），怕是帮不上高云读者的忙。

13 坚决打击盗版

在第19期的《电软》中看到盗版的《电新》。令我怒火上升，没想到盗版商的魔手竟已伸向了《电新》！其实在8月27日我已买了一张盗版电新DVD，随后又在一家卖PC软件的店里买了一张盗版电新PC碟，当时我还以为是《电新》的赠刊呢，以为《电新》出了VCD和PC两种版本。现在想起真愧对小编们啊！我决定,将已买的这两张盗版《电新》寄到风林手中，让小编们发落。

当然，在买了之后我也有写过封信询问风林曰怎么《电新》出了两种版本吗？可风林却没有将此事公布出来，让这些盗版商逍遥至今，这是风林你的错，没有意识到读者提出疑问的背景意识，该罚！其次，《电软》不是打出"我们一定会仔细看你的信"之类的口号吗？可见风林你并没有看完全部读者的信件，该罚！

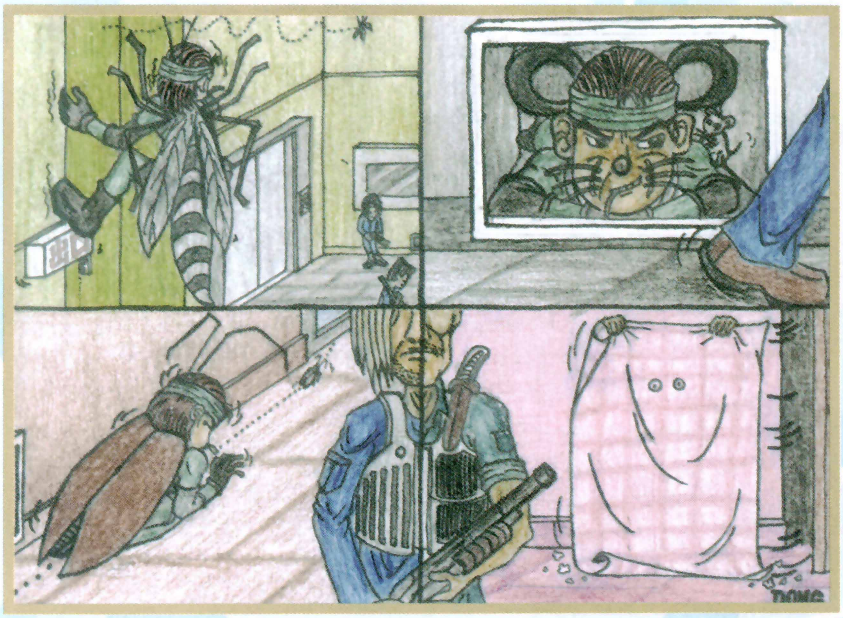
看到编辑部里有3人入手50000型的PS2，且小编MASCAR与PERFECT都在玩FF11，弄得我心痒痒的，于是便动员了其余7位有兴趣玩FF11的同学买50000型PS2，但其中只有我与其它三人是打游戏出身的，其余4人（有两位女同学）都还没钱买，计划于寒假（过年后就有大把大把钱了）入手50000型PS2，现在我们4人已准备好于国庆节期间入手，到时想与两位小编一起游戏（风林也应该玩FF11的，我那两位女同学便是希望能在游戏中与风林你组队才决定买PS2的），不知意下如何？（广东 赖泽锋）

■木头没有实现自己的诺言，该抽！最终十一木头已经完全放弃，看到同事痴迷到难以自拔的地步，木头深知网络游戏的可怕。像最终十一这样的大型网络游戏，一天至少要有三四个小时的游戏时间，但这对木头来说实在是太难了……上下班往返就至少要三个小时的路程，哪里有时间去消耗在这款游戏中呢。而且一旦进入游戏后想要退出都带来莫大的痛苦，因此还是决定不沾为好。



大墙画廊

编辑/风林 本期 vol.90



MGS中的敌人IA确实有些问题，而在新作中相信会有一定强化。当然，敌人的低智商有时候会给人带来意想不到的喜剧效果。

【斯内克的隐身术】广东 罗建东



太夸张了吧。虽然木头对漂亮的MM并不抗拒，但克舟中的这两位似乎有点不太正常。要说起来，在XBOX的大作中，就这款游戏没有收，大概这类醉翁之意不在酒的游戏不太适合木头的性格吧。

【DOAX】上海 克舟半人马



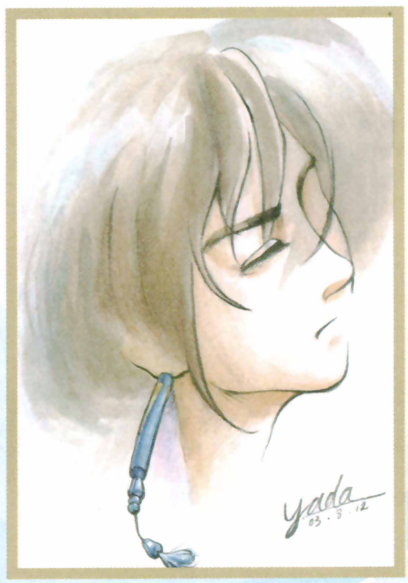
截稿前已经看到了2003的标志，希望小八不要再出现了。

【小八】湖北 斩魔姬



正常比例的DQ有点接受不了，不认为这次能超过7的成绩。

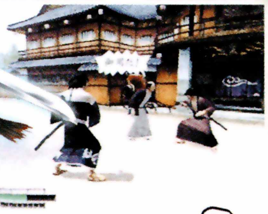
【勇者斗恶龙8】安徽 张晶瑾



是提达还是尤娜？是木头眼花看错了名字还是作者有意的？

【YUDA】江苏 杨捷









侍道2

WAY OF THE SAMURAI 2

PS2	厂商：SPIKE		发售日：2003.10.9
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

今作的舞台是一个叫作“天原”的日本出岛，“出岛”是日本在幕末进行锁国政策时，惟一允许与其它国家进行贸易交流的地方。所以在出岛上渐渐聚集了很多珍奇的东西，混杂生活着各色各类的人种。可是在这同时有人类就会有权利和纷争也随之而至了。天原就是这样一个鱼龙混杂的地方，城镇、各种设施等被分成了数个区域，有繁华的街市也有充满灰暗的角落……

天原漫游注意事项须知

关于对话交流

在天原内想与人对话时要先靠近，待对方头上出现说明文字时再按○即可对话，如果说明文字是紫色框的话则表示这个人与自己的工作有关，一定要留心。对话时也会出现选项，某些情况下一段时间没有做出选择的话就会当作沉默回应。

关于物品收集

与前作不同，在天原除了可收集各种武器外，还可以收集各种道具以及饰品，平时身上最多只能带三种武器与八种道具，但是到了地图画面时按Start调出菜单里会有"藏选择"一项，可以自由存取物品。拾取物品的方法除了按□外，还有一种更方便的方法，就是按住R1再按□做出踢的动作，尤其是在战斗中更是拾取物品的重要手段，平常使用时千万要当心别踢到别人。此外还有记录一项，比起前作终于可利用无敌SL大法了。

关于武器相关

虽然游戏中可供收集的武器多达65种，但按照构造细分起来除了有继承前作的上、中、下、协、片、忍六种外，还新增了居合与二刀两大类武器（K1：这不就是樱大战男女主角的流派吗，以诸诺恩之名义发誓……），玩家装备了不同构造的刀后其持刀姿势与刀技也会随之变化，刀技的变化不在于装备刀的人而只在于人装备的刀。每得到一把新刀，其刀技表大部分都是空的，为了让刀技觉醒就要装备此刀多多战斗才行，或者去商店里买技书之类的辅助道具帮助觉醒。

关于自由活动

在天原活动时R3可调整视角，按下R3可直接转换成追尾视点。此外也要注意白天与黑夜的区别，商店都是白天营业而晚上关门，各个城镇的白天都会有同心与岡引维持治安，一旦发现有械斗事件发生就会出面阻止并将相关者抓进监狱，如果不交400文保释金的话就会被关上一整天。夜晚或未明时同心与岡引的数量会大大减少，此时不定在某处会出现一种叫迁斩的浪人，他们会无理由地挑起战斗，以杀人为乐趣，此外夜晚遇到虚无僧与忍者时也会发生战斗，所以夜晚活动要小心。如果实在不知道该干什么的话，可按Select进入“状况确认”来看看提示。最后，如果你做了太多坏事比如说买东西不给钱就会被所有商店联合拒绝你进门，滥杀无辜当一个迁斩就会被奉行所全员追捕，总之一切行为都由自己决定，后果也要由自己负责。



天原各地导游说明

[大手门]

▲茶屋－－消费50文、回复200体力。

▲食い处－－消费100文、回复400体力。

▲宿屋－－消费300文、回复600体力4气力，经过一个时刻。

[柿治町]

▲茶屋－－消费50文、回复200体力。

▲食い处－－消费100文、回复400体力。

▲呑み处－－消费200文、消耗150体力、回复2气力。

▲宿屋－－消费300文、回复600体力4气力，经过一个时刻。

[鹿野町]

▲食い处－－消费100文、回复400体力。

▲天原道场：可在此学习和练习各种战斗技巧，道场主名为黑生铁生（K1：无论长相还是持有武器全都与前作的黑生铁心完全相同，这两人是什么关系？），门下有五名弟子。

▲刻之弟子：讲述游戏中时刻的概念。游戏中的一日分为“未明、朝、昼、夕刻、夜”五个时刻，由画面左下方的花瓣表示，每过一时刻花瓣便会有一部分变暗，当整朵花完全变暗时即表示过了一天。当玩家在游戏中行动一段时间后便会自动经过一个时刻，所以尽量不要浪费行动的时间，当整朵花右上的芽发光时即表示当前时刻即将过去。

▲炼磨之弟子：画面左下方的绿色长槽即为游戏者的体力，一旦为零即表示死亡，可以吃点什么或者睡眠来回复，使用特定道具可提升体力上限。体力下方的橙色格即为气力，游戏中每次因为花芽发光而经过一个时刻的话气力就会减少一格（K1：因触发特定事件或休息而经过的时刻不算），可用特定道具或者睡眠等方法来回复，如果气力为零的话则会昏倒而强制经过五个时刻也就是一整天，此外使用特定

道具可提升气力上限。

体力上方的灰色长条是武器的硬度，也就相当于刀的耐久度，战斗中无论是用刀攻击敌人还是防御敌人的攻击，刀的疲劳度都会上升（K1：以红色槽来表示刀的疲劳度），一旦红色槽满就会令刀的硬度下降一，硬度为零时刀便会折断，折断的刀几乎没有攻击力，也无法防御，更无法修复。此外一刀同时砍中两名以上敌人的话，疲劳度是会倍数上升的，因此如果用一大技同时击中多名敌人，则极有可能当场使刀的硬度下降，需特别注意这一点。在没有攻击或防御时疲劳度会自动慢慢回复，因此如果刀的疲劳度过高的话还是尽量避开敌人的攻击较好。刀硬度可到铁匠铺花钱提升。

▲爱乡之弟子：主要介绍天原的现状以及天原内现有的各大势力的介绍。

▲础之弟子（练习可）：介绍战斗的基础技巧。首先是拔刀，这是战斗前绝对不能忘记的动作，平常时按下L1即会拔出刀进入战斗状态，再按一次则是收刀。在《侍》的世界里拔刀意味着表示敌意或者挑战，因此游戏中不要随便拔刀的好，另外需要注意的是，更换所装备的刀后会直接处于收刀状态，所以如果在战斗中更换刀后千万不要忘记拔刀。接下来是关于防御，拔刀状态下按住R1即可摆出防御体势，可防御住敌人的大部分攻击，但是对掴技与蹴技无效，此外崩技也可以破解掉防御体势。最后是关于特殊移动，拔刀后与敌人对恃时的移动永远都会面向对手，此时如果轻按一下方向键后马上松手或者轻推一下L3后马上回中，则角色可做出向相应方向快速移动的动作，能否看准时机灵活运用此方法成功躲避敌人攻击并出色地反击也是判断是否是初级者与上级者的依据。此外拔刀后与敌人对恃时按住R2后自己即可自由移动，可用此方法更换自己的对手或者逃跑。

▲技巧之弟子（练习可）：介绍战斗的上级技巧。与前作不同的是拔刀中按□是横斩，△是纵斩，根据不同战况而决定使用哪种斩技相当重要。通常来讲横斩重视攻击范围，可以将更多的敌人卷入横斩的攻击中，《侍》的世界非常重视一对一，玩家的周围无论有多少敌人，多数只会在周围移动或者寻找其他人一对一拼杀而绝对不会插手其他一对一的局面，因此与玩家对战的永远只有一个敌人，因此，利用这一点，可以用横斩制造一些“误伤”的效果，尤其是对BOSS战时要让自己总是不小心“误伤”到BOSS，而BOSS又无法还手…注意“误伤”后很有可能改变自己的对手，要尽快设法改回来；纵斩则重视攻击力，其中包括长距离攻击的突刺型招式以及对连续技非常重要的浮空型招式。

关于“捌”的技巧，这是替换了前作中“押、引、待”的新战斗技巧，当防御住对手的斩技同时使用“捌”的技巧可令对手失去平衡



从而陷入防御不能状态，使用方法是在对手攻击过来前迅速先读判断出对手所使用的斩技是属于横斩系还是纵斩系，如果是横斩系，那么在防御的同时按住方向键的后即可（K1：以对手方向为前方，L3相同），如果是纵斩则按的方向就是前方，这样当对手的攻击被防御住的瞬间对手就会因自己的力量失去着力点而失去平衡。对于一些陌生的武器无法先读其攻击的话（K1：比如居合流与二刀流），可先观察其刀斩时的轨迹颜色，横斩的轨迹刀芒为黄色，而纵斩则是白色，可以此为根据判断一些陌生武器的招式是属于哪一种斩系，熟悉后再先读其攻击就轻松多了。但是一定要记住一点，捌技对崩技无效。

当“捌”成功后敌人会陷入防御不能状态，此时如果在第一时间迅速输入横斩或者纵斩指令的话角色就会使出大威力重斩，其破坏力之强足以令一般绿色体力槽的杂鱼喽罗一击毙命，其它颜色体力的敌人虽无法使其一击毙命，但是这一重斩也能令其陷入较长的受创硬直状态，然后可以再接着使一套强力连续技……

关于防御不能的技巧，分“掴”与“蹴”两种，前者使用方法为按住R1再按△，可无视对手防御将对手撞飞，攻击力与攻击有效距离都还算一般，如果对手身后还有其他人则会被一起撞倒，在对多人的战斗中非常有用，但是需要注意的是这招出招硬直太长，千万不能乱用，要看准时机再用；蹴的使用方法之前说过，虽然攻击力低得不像话，但由于出招速度快，所以经常有将对手大技破解掉的情况发生。

关于“崩”技就是指直接破坏对手防御体势的招式，这类招式的基本通用的使用方法是“后前斩”，根据不同的武器也有只有纵斩崩技的刀或者只有横斩崩技的刀，或者两者都有，也有一些武器的技巧连携内包含有崩技。这类招式都是出招硬直时间长但破坏力大，破坏对手的防御体势后还可以追加大威力重斩以及各种连续技，并且可克制捌技。

▲道场主黑生铁生（练习或挑战可）：介绍一人对多人时的战术。当自己一人对多名敌人时的场合，连续以“捌”技巧加上一击毙重斩的方法消灭敌人是为上策。当第一个敌人遭到一击毙重斩毙命后，下一个敌人在攻击过来前会先摆一个架势，通过这个架势可以轻松先读判断出这个敌人会用那种斩系攻击过来，然后再用“捌”技巧加上一击毙重斩……因此只要不断重复“防御、捌、一击毙重斩”的方法即可轻松消灭掉周围的敌人。这种战术的官方名称叫“连杀”。

如果挑战黑生铁生并且胜利的话，黑生铁生会根据战斗的时间长短给予相应的奖励，从次到好的顺序依次是饭团、技书、奥义书、密奥义书、大黑生。要获得黑生铁生手中的大黑生就要在挑战中尽量在40秒内获胜，因此自己的武器攻击力至少也要达到100以上（K1：不过在“一击毙模式”下另说……）。

[大家町]

▲小间物屋——
贩卖辅助道具与饰品。
▲药屋——
贩卖回复道具与辅助道具。
▲酒屋——
贩卖回复道具与辅助道具。
▲道具屋——
贩卖回复道具与辅助道具。
▲八百屋——
贩卖回复道具与辅助道具。
▲自宅——可免费休息，共有五种不同程度的休息，分别回复的体力与气力以及经过的时刻各不相同。

一服	回复体力200气力2，经过一个时刻
转寝	回复体力400气力4，经过两个时刻
少し寝る	回复体力600气力6，经过三个时刻
寝る	回复体力800气力8，经过四个时刻
ぐっすり	回复体力1000气力10，经过五个时刻

[天原神社]

▲小间物屋——
贩卖辅助道具与饰品。
▲道具屋——
贩卖回复道具与辅助道具。
▲茶屋——
消费50文、回复200体力。
▲食い处——
消费100文、回复400体力。
▲小坪——交纳一定数额的钱后参加对战，胜利的话可得双倍的钱，注意小坪只有在朝、昼、夕刻时才会出现在这里。
▲情报屋——在未明与夜里，本来是小坪所在的地方换成了一位女性，她可以提供玩家关于天原内的各种名刀的情报以及出现地点，当然价格越高，刀也就越珍贵。



[治田町]

▲食い处——消费100文、回复400体力。
▲汤屋——消费300文、回复2气力。
▲八百屋——贩卖回复道具与辅助道具。
▲大工の妻——只有在未明与夜里出现在锻冶屋旁边，可在这里花钱提升刀藏的上限。
▲锻冶屋——在这里可锻炼自己所持有的武器（K1：这里的主人堂岛又



是与前作一个模子里出来的…），主要分为武器精炼与冠名鉴定两项。

▲**武器精炼**：第一项是消耗武器的质数来改变攻防数值，质数就相当于可以打造武器的次数，也就是分母减去分子所得的差，当这个差小于等于零后如果再让堂岛打造的话也许会出现逆效果。另外使用辅助道具提升刀的攻防数值也会消耗质数，但是与锻冶屋不同的是用辅助道具可以超过这个质数差。第二项就是单纯地提升刀的硬度。

▲**冠名鉴定**：根据所选择的刀的最大特色而赋予相应的前缀名称，从而使这把刀获得额外的数值提升。共可根据六方面选择冠名，分别是“攻击力、防御力、质、斩杀数、经验值、名前”，当然是数值越高，刀越名贵越好。

[町外れ]

这里只有一间天原诊疗所，别无他物。诊疗所内有着天原里惟一的医生。

[天风町]

▲吴服屋——
　贩卖辅助道具与饰品。
▲道具屋——
　贩卖回复道具与辅助道具。
▲かんざし屋——
　贩卖辅助道具与饰品。
▲小间物屋——
　贩卖辅助道具与饰品。
▲吞み处——消费200文、消耗150体力、回复2气力。
▲游郭天风——消费400文、消耗300体力、回复4气力,经过一个时刻。



▲中介人：此人总是站在游郭天风门口附近，与他对话可找到工作赚钱,接受工作后一定要在当时的时刻消逝之前完成,否则就是工作失败或者拿不到报酬。经常在这里工作的话,不但报酬会越来越多,玩家在这个城镇里可买到的商品品种也会逐渐增多,部分商品的价格也会优惠五折,所以强烈推荐在这里工作,但是这里的工作也是最麻烦的,其它一些诸如镇压暴动、讨还物品、替人报仇之类的工作还好说,寻人与寻找婴儿的工作就没那么容易了。

▲**寻人工作**：要求寻找的人只有三种，这个人所在的场所也会告之，麻烦的是找到这个人后如果用语不当的话这个人就拒绝回去，工作也就失败了。以下是找到各人后如何让其回去的选项顺序。

▲仕事：伞职人の息子搜索。
●地点：天原奉行所。
■选项顺序：その通り→伞屋も恶くないぞ→なりたいものとは何だ→お愿いだから戻ってくれ。

▲仕事：三河屋の娘搜索。
●地点：沼田町。
■选项顺序：その通り→それは勘违いではフ→いや、お主の幸せを愿っているはずだ→お愿いだから戻ってくれ。

▲仕事：业师サブ次の搜索。
●地点：大冢町。
■选项顺序：お主を搜しに来にのだ→いや、ゆとりも大切よ→お主も大变よのう→お愿いだから戻ってくれ。

▲**寻找婴儿工作**：这个工作就好像解谜语一样，关于婴儿所在地点只有一句话的提示，按照这个提示去相应的地点就能找到婴儿，如果实在猜不出来的话，在寻找婴儿时会随机出现一名头上顶着“怪しい者”几个字的青门组喽罗，先向他询问婴儿的地点，一开始他肯定不说，修理他一顿后就会吐出正确地点了。以下是部分寻找婴儿时关于地点的谜面与谜底。

谜面	谜底
果实に围まれて	大冢町
激臭に耐えながら	大冢町
はたちを过ぎてから	大冢町
はたちになってから	大冢町
旅人がわらじを脱ぐ处	柿沼町
扇げば凉しきかな	柿沼町
舌鼓を打つところ	柿沼町
わらじをぬぐ	柿沼町
细く长く生きるべし	大手门
天原へようこそ!	大手门
猛者の集いし处	鹿野町
风铃の音色を摇りかごに	鹿野町
人の手による自然の傍ら	鹿野町
恶鬼の集う园	青门组
看板を背负って	青门组
不动の大器の旁らに	青门组
金槌の音色を子守呗に	沼田町
招かれて山り着いた先	沼田町
主食に井	沼田町
小さな庭で	町外
先生をなんとか	町外
先生に怯えて	町外
病の时rは	町外
正义に守られて	奉行所
自由を夺われて	奉行所
天罚观面	奉行所

▲**用心棒特训**：这个工作只有在被商店联合拒绝玩家消费时才会出现,与中介人谈话并答应后去天原神社即可开始，玩家的目的很简单，只要达成百人斩即可，多利用“连杀”吧。完成后可获得1000文的报酬以及可以再次去商店消费，但是百人斩过程中经常会遇到时刻到了而无法拿到报酬的情况，其实只要完成连杀20人斩后先离开天原神社，再进入继续完成20人斩再出去……如此反复就不用担心时刻的问题了。

[天原奉行所]

原来是维持天原治安的组织，很受居民信赖，但是自从幕府开始了锁国政策后也影响到了奉行所的性质，为了不让幕府找到封锁天原的借口，奉行所开始加强管理所谓的治安，尤其是针对青门组，但是这对当地居民来说已经成了一种苛政。

▲**与力**－－此人总是站在奉行所大门旁，与他对话可找到工作赚钱，工作内容也很容易懂，一般推荐。

[青门组屋敷]

青门组的聚集地，以前曾是非常重仁义的侠客集团，但是因为前任组长死后实权落入了信奉力量第一的高沼之半左卫门手中，这之后青门组便沦落为暴力集团。

▲**どチンピラ**－－此人总是站在奉行所大门旁，与他对话可找到工作赚钱，但是都是一些敲诈勒索之类的行为，不推荐。

[天原の外]

离开天原而直接强制结束游戏。



八月二十一日　朝

已经几天没吃过东西的我狼吞虎咽着一个饭团：“我从没吃过这么好吃的饭团（これほどうまい握り饭は食ったことがない）”，而给我饭团的小女孩只是微笑地看着我。吃了一个饭团子，我渐渐恢复了元气，抬头看了看面前的这个小女孩：“我该怎么谢你呢？（この礼はどうすればいい？）”小女孩只是摇摇头便跑走了，可是没跑多远就因为撞到了一个怪模怪样的家伙而被三个怪模怪样的家伙拦住了去路……不好，看样子她有麻烦了，这种情况我不能坐视不理（见舍てはおけぬ）。只见那个被撞的家伙抱着脚大叫脚被撞断了，于是就要敲诈勒索，小女孩正抱着头蜷缩着时发现了出现在她身边的我，而那三个家伙也注意到了：“你是什么家伙？这孩子关你什么事？”“这孩子对我有恩（その子に恩义がある）。”“什么恩呀难的，不知道我们是青门组的吗？”说着就要动手。青门组？我刚到这里当然没听说过，不过看样子也不是什么好路色,但是现在也容不得我多想,拔出刀来三两下就教训了笨蛋三人组一顿。“这、这家伙好厉害…”“你给我记住了！”“喂～你们等等我……”

收刀入鞘后我来到小女孩跟前，而小女孩也静静地看着我，这时一名叫千代的女性前来找小女孩，而小女孩跑到她身边指了指我，紧接着差点晕倒。“你又把自己的早饭拿给野猫野狗吃了？真拿你没办法…”我愣住了，原来那是她的早饭？就因为看到我饿昏了所以才……小女孩摇摇头，女性这才多打量了我几眼：“原来这次不是野猫野狗而是野侍啊，你打算带他回去？你不是讨厌带刀的家伙吗？”随后又看看我：“看来她挺喜欢你的，能让这孩子打开心扉的人一定不是坏人。”

她告诉我这孩子现在在天风町的游郭天风打杂，但是却连她的名字都不知道，因此大家都管她叫天风无名子。为什么不知道她的名字呢？从我见到这个小女孩时起就没听过她讲话，难道……最后千代告诉我因为这孩子想带我回游郭，所以如果我有意的话，一会就去那里看看。



八月二十一日 昼

这里就是天风町，我看到小女孩在给旁边的一名红衣大汉在地上画着什么，这时小女孩也看到了我并跑到我身边，而那个叫团八的红衣大汉也注意到了我：“就是你吧？你给了这快饿晕的孩子一个饭团，这孩子帮你解了围。”我有些哭笑不得：“……正相反（……それは、逆だ）”“呵、抱歉，这孩子光是画图也很难说明事情始末呢。”“这孩子果然……（その子は、やはり……）”我的预感对了，这个小女孩既不会说话也不识字。此时出现一名叫舞风的青楼女子，她也许是知道了小女孩要留我住下的事，便先差使小女孩去办事，然后也答应让我留下，于是团八把我带到大町的一间空房前，说以后这里就归我住了，并告诉我小女孩去町外的诊疗所取药，如果我有空的话就去看看。不过刚刚到这里人生地不熟的我，还是打算先去别处走一走。

当我来到天原奉行所时，结果很无辜地被里面一名叫武藤乡四郎的人当成了密探而要杀我，只得拔刀应战，但是这个叫乡四郎的人好厉害，眼看就要撑不住的时候，幸亏奉行所里另一个叫中村宗助的人帮我解了围。武藤乡四郎，如果可以的话我不想与他为敌……

这里就是青门组吗？想起早上的事情，我对这里也就没什么好印象了。又见到了那笨蛋三人组，他们似乎还是很怕我，当见到这里的老大高沼之半左卫门时，他开口就问我是不是取他首级来的（それも、おもしろそうだ），看的出来他虽然对我有戒心，但还是很想拉拢我，不过我却没有半点要加入的意思（断る）。

八月二十一日 夕刻

想起团八的话，我来到了町外这间小诊疗所里，诊疗所里只有一名医生弦庵与助手千代，看来弦庵的医术非常高明，并且对病人也极其负责，但是不知为什么他对我没什么好感（侍がきらいなのか？），此时外面又有人来找弦庵去治病，



于是弦庵二话不说丢下我就出去了，而助手千代拜托我暂时帮忙照看一下诊疗所（わかった、早く行ってこい）。不过过了多久，那个小女孩忽然跑了进来，她见医生不在便向我招手然后跑了出去（いったい、なにがあったのだ？），原来外面有一病人躺在地上动弹不得（どうしたのだ？），但是我又不懂医术，而小女孩用画画的方法我也不知道她究竟想表达什么意思（…さっぱりわからん）。此时幸好弦庵赶了回来，他只是看了病人一眼并按摩几下，就听“嘭”的一声屁响，把小女孩都震倒了……“吃那么多干吗！笨蛋！”

弦庵对我没有放任病人不管表示称赞，并谈起了小女孩的事：“因为她既不识字也不会说话，因此天风的游女们不会担心她把她们与客人之间的秘密泄露出去，而让她送文书，如此一来，这种连自己的名字都不能告诉别人的境遇，却给自己带来了一条求生之道。”虽然这么说确是事实，但是我仍然不同意这种过于乐观的看法（それでいいわけがあるまい）。“你别以为我对小女孩的现状是满意的，只是病人多的令我无法分心罢了。”弦庵说到这里顿了一下：“或者是说你有什么办法吗？”我认真考虑过后，有了一个念头：“我来教她识字试试（おれが、字を教えてみよう）。”“你能教她识字？”弦庵似乎对我的提议很感兴趣：“你居然有闲暇教这个女孩识字，真是个奇怪的男人，不过如果你真有意，就去找团八商量商量吧。”

八月二十二日 夕刻

回到天风町，团八问我出了什么事，小女孩好像特别开心，我告诉他是要教小女孩识字（文字を教えてやることにしたのだ），团八也非常赞同这个做法，只是他说这还得和游郭天风的花魁——舞风商量一下才行，于是见到舞风后我说明来意（だが、おれは约束したのだ），舞风说现在那孩子因为相当于是她的仆属，有很多事情要做，所以根本没有时间学习，除非我能以一千文的价格把舞风她本人买下，这样才能令小女孩有时间学习。看来为了能教小女孩识字，我只有去外面找些工作来挣这笔钱了……

八月二十三日 夕刻

终于凑足了一千文钱，回到天风町见到舞风后把钱交给了她，但是在我心中这笔钱买的不是舞风，而是小女孩的学习时间（あの子の时间を买いたい）……出乎我意料的是，小女孩相当聪明，那些假名她几乎一看就全都能记住。她在纸上写下了“さよ”二字给我看，我想了想：“这是你的名字？（さよ、それがおまえの名前か？）”小女孩用力点了点头，这时身后突然冒出了略微激动的声音：“那…那是你的名字吗？真是好名字。”我回头一看原来是舞风，虽然表面上看舞风对小女孩很冷淡，但其实她也是非常关心小女孩的。

八月二十四日

小女孩的习字速度真是惊人，光靠我一个人已经无法跟得上她的学习速度了，于是医生弦庵主动帮我分担了一部分字的练习，由他来多找些字让小女孩继续练习，现在小女孩正在诊疗所里努力地练习着。只是很奇怪的是，弦庵让小女孩练字时不让任何人看，大概是怕别人打搅吧……

八月二十五日

当我早上在天风町散步时，有几个当地人告诉我小女孩正在找我，要我赶快回自己的房间。我赶到时发现小女孩已经在等着我了，她写了几个字要我看，我看那张纸上写着“去祭会”，我想起来了，明天晚上天原神社里举办祭会活动，原来小女孩是想和我一起去，我当然没有理由拒绝了（よし、いっしょに祭りに行こう）。

八月二十六日 夜

当我来到神社时小女孩已经到了，于是我们两个也开始愉快地享受祭会活动的乐趣。来到一个小摊前小女孩停了下来，好像在寻找着什么，我看着她：“想要什么我买给你（欲しいなら买ってやろう）。”小女孩摇摇头，又跑向另一个摊子，可结果偏偏碰上青门组那笨蛋三人组的摊子上，他们本想欺负小女孩不识字要宰她一笔，可他们都不知道小女孩已经识字了（さ



よ、あの值札に二两と书いてあるか？），恼羞成怒的三人组又要动粗，我第二次将他们整了个四平八稳，然后按标准价钱把钱扔给他们，小女孩拿了一个小吃递给了我，虽然我们两人无法用语言交流，但是那份心意却已经能通过双方的眼神相互理解……

突然，祭会变得一阵骚乱，青门组的杀手突然出现在祭会地，要趁奉行组的御奉行独自一人享受祭会时刺杀他，而一身黑衣隐蔽装束的御奉行也十分惊讶自己的行踪居然会暴露，而此时及时赶到的武藤乡四郎等人立刻护住御奉行，于是双方展开了一场天昏地暗地撕杀。我看情况不妙，立刻拔刀守护在了小女孩身前，此时的我已经下定决心，谁敢碰小女孩一根头发我绝对不会手软！

我砍倒了几个试图接近小女孩的杀手，最后杀手集团终于溃退，乡四郎与刚刚脱离危险的御奉行也向我道谢，但是我只是想保护小女孩而已(さよを守りたかっただけだ),并不想与他们牵扯上关系。不过为什么御奉行的行踪会暴露呢？难道他们奉行所里有内奸？不过这些并不关我的事……

八月二十七日　朝

刚一大早火警钟就响了起来，说是弦庵医生的诊疗所起火了，我担心小女孩的安危立刻赶到现场，却惊讶地发现乡四郎正一刀砍倒弦庵，身后的一大片开着艳丽花朵的植物已经陷入一片火海，那是…罂粟！？这一切到底是怎么回事？



八月二十八日　朝

来到天风町，团八要我去舞风那里，说是商人红屋有一件关于小女孩的事要宣布。原来那个红屋要收小女孩为义女，这对她来说是件好事吧，可是出乎众人意料的是小女孩居然抓着我的手摇了摇头。正在这时，青门组的笨蛋三人组前来要抓走小女孩，我不禁奇怪，青门组为什么要抓这样一个小女孩呢？(なぜ、あの子を狙う？)

为了小女孩以后的安全,这件事必须得查清楚,晚上我闯入青门组本部,干掉了笨蛋三人组找到了青门组老大高沼之半左卫门,问他这一切究竟是为什么(何故さよをさらおうとする？),半左卫门身边的女人说出了一切，原来当年弦庵在发现罂粟花有麻醉作用外还能制成素魔（毒品？），因此就靠此卖给青门组为发财之道，但是弦庵制造素魔的事实被正义感极强的乡四郎得知因此招来杀身之祸，而现在惟一知道素魔制作方法的竟然是那个小女孩，因为小女孩曾经有一段时间在弦庵处练字，而那些字就是素魔的制作方法！小女孩又十分聪明，所以她早就记住了所有的字，虽然她还不知道这些字的含义。而商人红屋之所以要收养小女孩也是这个原因，因为他与千代都是幕府的人。我震惊了，都是因为我要教小女孩识字才……半左卫门还要我与他们联手，说这样就能发财了。休想！（断る！）既然这事我也有一定责任，那就让我来承担吧！方式就是毁灭青门组！

八月二十九日　朝

当我回到天风町时却从团八与舞风那里听到了不幸的消息，奉行所的乡四郎趁我不在之际掠走了小女孩，只留下了一张小女孩的短信，告诉我不用担心。收起这封信，我已经知道自己该怎么做了，然而团八与舞风也看出了我的心思：“你想找死吗？单身一人与奉行所为敌！？”我转过身，只留下一句话：“我是风，谁也无法斩断风。(おれは风だ。风は谁にも斩れんさ)”

终于，我与武藤乡四郎面对面开始了刀的对话，为了那个无辜的小女孩，我决不能输！……一场恶战，乡四郎终于倒了下去，他感到迷茫：“为什么……那个小女孩能给你如此的力量？”“因为……”我看着倒地的乡四郎：“她给了我一个饭团（おにぎりを一个もらっ



たのだ)。”“什么？”乡四郎似乎无法相信：“看来，我确实是输了…”他告诉我，小女孩还活着，因为他第一次违背了御奉行的命令。

“侍…真是…悲哀的…人类…”这是武藤乡四郎的最后一句话。

尾声

是该离开天原的时候了，团八和舞风也都来为我送行，但是我却没有看到小女孩，也许对她而言这太过于伤感了吧。当我独自走到我和小女孩初次相识的地方时，却吃惊地发现她在这里等着我，只见她拿根树枝来到我跟前一笔一画地写了起来，写完了，她一面看看字一面看看我。看着地上的字，我向她伸出了手，她高兴地牵着我的手一起离开了天原，只将那字留在了天原的大地上……

あたしもいっしょにいく(我也一起走)

多重结局大公开

★ENDING 1

以日记内容为准，可把21日的青门组与奉行所部分忽略。

★ENDING 2

基本路线同ENDING 1，二十六日保护小女孩事件之后在与高沼之半左卫门谈判时选择“わかった、手をひこう”。

★ENDING 3

基本路线同ENDING 1,二十六日保护小女孩失败，小女孩死亡。

★ENDING 4

21日去奉行所，24日去大冢町遇到保野，26日去天原神社选择“わかった力をかそう”，27日朝去奉行所，晚上去柿沼町，选择“御公仪など、おれには关系ない”，28日朝去町外，29日朝去奉行所。

★ENDING 5

基本路线同ENDING 4，27日夜去柿沼町选择“はやく金をよこせ”。

★ENDING 6

基本路线同ENDING 8,26日晚刺杀御奉行后选择“どれ、手传ってやろう”,27日朝去青门组,再去鹿野町，与保野战斗后选择“それもまた一兴か…”,28日朝去青门组。

★ENDING 7

基本路线同ENDING 6，27日在鹿野町与保野战斗后选择“その手にのるものか！”，28日朝去青门组。

★ENDING 8

21日昼去青门组选择“それも、おもしろそうだ”、“いいだろう”，夕刻去鹿野町选择“その娘から汚い手をはなせ！”，然后回青门组，22日夜里去青门组选择“造作もないことだ、引きうけよう”，然后去鹿野町，24日朝去青门组选择“よし、やろう”之后去鹿野町，昼去大冢町选择“もうそれぐらいにしておけ”、“无抵抗の者を殴るのが任侠道か？”，25日朝去青门组选择“よし、やろう”之后去沼田町，26日晚去青门组选择“承知した”，刺杀御奉行后选择“その娘に手を出すな！”27日朝去鹿野町，晚上回大冢町，28日未明去青门组,29日朝再去青门组，选择“京次郎を狩る”之后白天回青门组。

★ENDING 9

基本路线同ENDING 8，29日选择“この町を出ようと思う”。

★ENDING 10

基本路线同ENDING 8，29日选择“京次郎を狩る”后晚上再回青门组。

★ENDING 11

不参与任何势力，整天吃饱了混天黑即可，26日夜里将全员斩杀，最后暗杀半左卫门后选择“兴味がない”。

★ENDING 12

基本路线同ENDING 11，最后暗杀半左卫门后选择“それも一兴か……”。

★ENDING 13

基本路线同ENDING 1，29日之后不去奉行所，最后接受红屋暗杀御奉行的委托，最后选择“兴味がない”。

★ENDING 14

基本路线同ENDING 13，最后选择“それも一兴か……”。

■文/Celestin · K1


大義、正義のため、
侍として生き、
侍として死すべし！
侍道2
WAY OF THE SAMURAI 2







PS2	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.2
	类型：RPG	价格：4980日元	其他：——
GC	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.2
	类型：RPG	价格：4980日元	其他：——

■文/战国大马鹿·明人

流程攻略+各项研究资料,全部暗黑线一次斩断!!

火多の国

白川村

▲在自宅二层调查窗户后从家中脱出,进入神社与三个小孩子和狗狗交谈,出神社与门外良人交谈后离开。

●入手道具：木绵の手拭（神社）

高山村

▲进入村东侧宿屋与タイクーン交谈,进入西侧宿屋二层坐在中间房间的坐垫上发生剧情。动画后离开。

牛首村

▲房子内找到金钱……1两……-_-

天狗庵

▲在牛首村的西北侧，可以找到“若草の卷物”。

炭烧小屋

▲可以免费回复。

两面窟

▲蹬上最上层与ツノ王战斗，击倒后还会复活一次。

●入手道具：56两、甘露丸（2层）

白川村

▲将母亲救出后听母亲说了火之一族的传说并且得到“形见の剑”和







“父の阵羽织”。

高山村

▲将母亲救出后可以在西侧的宿屋中免费休息。

天狗庵

▲在牛首村的东南，可以得到“雷光の卷物”。

关所

▲通过就可以……

马濑村

▲房内找到金钱…还是1两……-_-

●入手道具：泥沼の恋文（庄屋2阶）。

天狗庵

▲在马濑村的东南侧，可以得到“羽衣の卷物”。

绳文洞

▲在尽头与ツメ王战斗，这家伙不会复活，收拾掉后离开。

●入手道具：2两、折れた铜戈（地下1阶）。

尾张の国

犬山町

▲第一次来时会看到カブキ团十郎的登场影相。

ヘビ仙人洞

●入手道具：恋の耳かき。

长筱町

▲在城内可以免费休息。

●入手道具：甘露丸（城内1阶）、足轻の枪、杉の胴（城内3阶）。

秋叶山の泷

▲在地藏菩萨前使用“美素团子”就可以前往秋叶山洞窟。

秋叶山洞窟

▲在地下二层的温泉可以回复。

●入手道具：美素团子(地下2阶)、风の护符（地下1阶）

伞岩仙人洞

▲与伞岩仙人洞交谈并取得“ヘタな绘”。

天狗庵

▲在伞岩仙人洞的西侧，可以找到“鬼火の卷物”。

福岛村

▲在地藏菩萨前使用“ヘタな绘”，可以利用船前往弁天塔。

天狗庵

▲在福岛村北侧，可以得到“风花の卷物”（要乘船移动）。

弁天塔

▲在塔三层与キバ王战斗，将キバ



王打倒后在门前使用“恋の耳かき”，与弁天大人交谈就可以回复。

●入手道具：美素团子×2、绿色の串（1阶）、清凉丸（2阶段）、木绵の手拭、养老丸、甘露丸、净土の琵琶（3阶）

鬼骨城

▲在门外使用“净土の琵琶”就可以进入城中。

▲在2阶与ツノ王战斗。

▲在3阶与ツメ王战斗。

▲在4阶与キバ王战斗。

▲在5阶与死神将军战斗，战斗胜利后取得圣剑法水院红丸（习得红丸斩）。

●入手道具：甘露丸、清凉丸（1阶）、足轻の枪（2阶）、杉の胴、甘露丸（3阶）、美素团子、风の护符（4阶）、240两（5阶）

火多の国

高山村

▲在暗黑线前将暗黑线斩断（斩断暗黑线后有动画）。

天狗庵

▲在绳文洞入口西侧，得到“阳炎の卷物”。

尾张の国

铃鹿岬

▲カブキ团十郎加入伙伴。

▲从最初的岬离开时发生三博士的剧情。

伊势の国

伊贺村

▲第一次来时会发生カブキ与菊五郎的剧情。

▲调查武器屋左侧的灯笼可以发现水井，从楼梯进入头领家后同意帮助他，取得“石川のカギ”。

●入手道具：宝香の卷物(地下道)、石川のカギ（头领家）

松坂町

●入手道具：甘露丸、2两（城内1阶）、木绵の手拭（城内2阶）

伊势神宫

▲一旦通过各个鸟居就会发生扭曲，一直向下方前进就可以从志摩村一旁出来了。

志摩村

▲在上锁的小屋外使用“石川のカギ”就可以打开。张开“真珠いかだの网”就可以得到“天章の笛”在村外的台座上使用“天章の笛”就可以乘坐岩舟（可以在伊势国内的台座间通行）。

●入手道具：“天章の笛”



赤目村

●入手道具：山犬の兜

天狗庵

▲在赤目村南侧，得到“月寝の卷物”。

根来の古坟

▲密码是“キクゴロウエライ”。

▲在地下3层的最深处与花吹雪典善战斗。

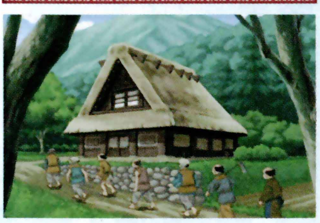
●入手道具：180两、12两、折れた铜戈×2、岚の护符（地下1阶）、清凉丸、黑装束、伊贺の忍刀（地下2阶）、养老丸、百命丸（地下3阶）

伊贺村

▲帮助头领后可以在宿屋免费休息。

▲前往头领家中可以得到“叹きの指轮”作为戒指。

纪伊の国



叹きの谷

▲乘坐野笼落下前往“叹きの谷”。

▲在石像前使用“叹きの指轮”就能打开イヒカの村的大门。

イヒカの村

▲调查クマナの祭坛，看过信息后在最下层休息。

▲深处的5个按钮对应着其他的几个村子（左下：串本村；右上：熊野村；中央：新宫村；右下：白浜村；左上：和歌山町）。

●入手道具：四水の镜、天人の卷物

串本村

▲第一次来到时会发生百々地三太夫登场的剧情。

▲在神社内森林深处建筑物的石像前使用“四水の镜”并且通过上面的桥，之后得到“一の铜铃”。

●入手道具：折れた铜戈、山犬の兜（森林深处的建筑物）

熊野村

▲在神社一旁的石像处使用“四水の镜”并进入神社中。

▲利用神社内的锹棒将村内无头的地藏菩萨移动就会露出地下道的入口。

▲在地下道深处乘坐“神タタの船”并向门炮击。

●入手道具：养老丸、麻の草履（神社的地下道）

新宫村

▲可以乘坐“神タタの船”前往两个神社。

●入手道具：岩户の盾、潮の铗、780两（右侧神社内）

天狗庵

▲在熊野村北侧，得到“母忘の卷物”。（利用“神タタの船移动）

白浜村

▲在神社地下的石像处使用“四水の镜”就可以截断宿屋温泉的水流，从那里进入地下，在最深处可以取得“二の铜铃”。

▲利用“神タタの船”从海旁进入村子并利用炮击破坏岩石，在附近的老伯那里可以得到关于龙神洞的情报。

天狗庵

▲在西南侧的岛上，得到“泥虫の卷物”。（乘坐“神タタの船”移动）



龙神洞

▲乘坐“神タタの船”。

●入手的道具：海贼の太刀、海贼の胴、海贼の兜

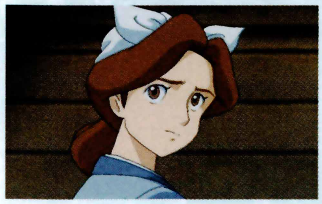
清姬村

▲乘坐“神タタの船”进入村中，在地下道的石像前使用“四水の镜”，乘坐“神タタの船”进入神社中。

▲与くちなわ姬战斗，胜利后得到“三の铜铃”。

●入手道具：640两（地下道）





和歌山町

▲利用炮击破坏城门后进入，从最上层的座布团那里向天守阁移动，之后发生カブキ与菊五郎的对决，カブキ胜利后得到“山门のカギ”。

●入手道具：エビ壳の铠、百命丸（地下道）、花柄パンツ×3、恶趣味な服×2、金发がつら（城内）

天狗庵

▲在高野山北侧，得到“冬枯の卷物”（乘坐“神タタの船”移动）。

高野山

▲使用“山门のカギ”打开大门。

▲在3阶与角太郎战斗。

▲在4阶的石像前使用“四水の镜”得到“四の铜铃”。

●入手道具：僧兵铠、清凉丸、风の护符、甘露丸（2阶）、养老丸、密教ヘルム（5阶）

伊势の国

妙院

▲将铜铃放置在台座上就可以得到“イヒカの巨人”，“イヒカの巨人”启动时有动画。

▲在乘坐“イヒカの巨人”战斗时将敌人踩死的话是不会得到德和金的。

密林城

▲第一次进入时会发生三博士登场的剧情。

▲在2阶与黑の海老藏战斗。

▲在4阶会有菊五郎的舞台动画，之后与菊五郎战斗。

▲在5阶会与菊五郎展开第二次战斗，胜利后得到“圣剑妙院カラス”（习得黑羽斩）。

●入手道具：ビ叶の香炉、400两、甘露丸、恶趣味な服、怪刀木枯し（2阶）、养老丸

伊势神宫

▲在暗黑线前将暗黑线斩断。

山城村

▲最初离开山城村时会发生三博士的剧情。

京の国

忍の里

▲山城村的西北侧，可以免费休息。

京都贫民区

▲在长老家与ホテイ丸交谈。

京都住宅区

▲有一个想得到“黄金虫の卵”的老伯。

京都商店区

▲与西侧宿屋前的男子交谈的话，足下兄弟就会登场。

▲在神社前与ミミ、ミヨ交谈可以得到“富くじ”。

京都寺社区

▲可以将先前得到的“富くじ”卖掉。

京都御所区

▲在1阶西侧的牢房内与武士交谈。

▲在2阶桂姬出现并且得知宝库钥匙的地点，调查寝室邻接的花坛就可以得到“宝库のカギ”。



●入手道具：岚の护符、黄金刀×2、盐一预り证、豆拾预り证、入山许可证。

信乐村

▲与长老家前的男子交谈，接受长老的委托去买百年人参，使用结束后得到“残火の卷物”。

伊吹岬

▲从火多一侧出来后先前往天狗庵，得到“野分の卷物”。

忍の里

▲在伊吹岬与藤原岬之间，可以免费休息。

天狗庵

▲在藤原岬南侧，得到“雷电の卷物”。

近江の国

白山

▲在最上层得到“大タタの船”。

●入手道具：折れた铜戈、夜の灵药、关の孙六、百命丸、清凉丸、

红丸の羽织

西京洞

▲有妙院カラス、法水院红丸、乌居堂三郎の墓，红色的宝箱中是“百鬼夜行”。

●入手道具：岚の护符、血の灵药、金刚の卷物、百鬼夜行（月の兜）

金尺町

▲第一次进入时会发生三博士的剧情。

▲在城内与城主交谈后就可以前往越前，之后カブキ离开队伍。

在城中回廊百々地三太夫登场。

从越前一册外出后足下兄弟登场。

●入手道具：盐拾预り证、百命丸（城内）



越前の国

フィールド

▲越前从福井村前往押水村的途中会有ワダツミ五人众中的一人登场。前往越中的道路被大岩石堵住，无法通过。

忍の里

▲在福井村与押水村之间，可以免费休息。

天狗庵

▲在金尺町东侧，得到“清水の卷物”。

押水村

▲有极乐太郎的坟墓。

天狗庵

▲在轮岛村东南(东北岬的尽头)。

逢濑洞

▲轮岛村南侧。

千年洞

▲从逢濑洞向西行，途中会再次遇到足下兄弟。

人鱼村

▲与女王ヤダキ交谈并且接受她的委托。之后与极乐太郎交谈，调查女王房间的珊瑚可以得到人鱼百合。

●入手道具：虫の灵药、燃える水×2、甘露丸（壶中）

轮岛村

▲花3000两去看人鱼秀，然后与舞台内的三太交谈他就会出来。

▲三太与人鱼公主逃跑之后战国万丸被杂鱼包围，幸好得到了百々地三太夫的帮助。

押水村

▲三太救出后在宿屋休息一夜，翌日在出口可以得到三太赠予的礼物——鳞光の衣。

人鱼村

▲与女王ヤダキ交谈，发生剧情后极乐太郎加入同伴。

フィールド

▲由极乐太郎将挡住通往越中的道路的大岩石击碎并发生剧情。

天狗庵

▲在千年洞南侧，得到“火天の卷物”。

フィールド



▲在富山町附近发生剧情，选项不会影响剧情，随便选一个就可以。

越中の国

富山町

▲与城主交谈后就可以打开南侧的门继续前进。

●入手道具：岚の护符、养老丸、百命丸

弥陀ヶ原洞窟

▲与矶花法师战斗。

●入手道具：黄金虫の卵、甘露丸、冬枯の杖

天狗庵

▲在富山町东侧，得到“逃水の卷物”。

美女平村

▲与神社前的老人交谈并定下约定。

天狗庵

▲在美女平村西南侧，得到“花道の卷物”。

天狗庵

▲在美女平村东南，得到“力王の卷物”。

忍の里

▲在宇奈月洞附近，可以免费休息。

宇奈月洞

▲在这里可以无限取得“黄金虫の卵”。

与卷贝法师战斗。

●入手道具：夜の灵药、黄金虫の卵、岚の护符（地下1阶）、甘露丸、黄金虫の卵（地下3阶）

越后の国

三条村

▲与くすり屋的主任交谈，调查电ニ郎家中的花得到“越の金梅”。

越前の国

フィールド

▲调查押水村东南的天狗庵附近的花可以得到“雪割樱の花”。

金骨洞

▲调查里面的花可以得到“暗牡丹の花”

●入手道具:月の灵药、折れた铜戈

越后の国

三条村

▲在くすり屋用“血车草の花”、“雪割樱の花”、“暗牡丹の花”可以做成“反魂丹”。

▲让电二郎使用反魂丹。

天狗の洞窟

▲在新泻村南侧，得到“日立の卷物”。

新泻村

▲电二郎的病治愈后与“たらい舟”的职人交谈，“たらい舟”入手。

▲在占卜婆婆的店中花1000两可以占卜花所在的场所。

相川村

▲ドンデン山被封锁，无法进入。

天狗庵

▲在相川村西北侧，得到“迅雷の卷物”。





天狗庵

▲在相川村西北侧，得到“赤影の卷物”。

天狗庵

▲在相川村东北的小岛上（乘坐たらい舟移动）。

越中の国

富山町

▲与城主交谈后会被抓起来，再次得到百々地三太夫的帮助。

▲在底下牢房中要与生子法师战斗。

▲救出城主后进入越后国的ドンデン山。

越后の国

ドンデン山

▲与トロッコ一旁的デーロン交谈，选择“地狱巡”。与极乐太郎合流后前往地下1阶段。

▲从村人那里得知爆药的消息后，调查地下2层的トロッコ得到爆药。

▲继续前进与海牛法师、毒针法师战斗，胜利后在ガレキ的山那里使用爆药，在下一层中可以得到“照妙の金”。

●入手道具：甘露丸、清凉丸（1阶）、抗夫の腹卷、必胜钵卷き、小型削岩机、百命丸（地下1阶）、养老丸、840两（地下2阶）、2200两（地下3阶）

三条村

▲“照妙の金”入手后与电二郎交谈得到“电二磁石”。

越中の国

フィールド

▲使用“电二磁石”寻找梦幻城。

梦幻城

▲与矶花法师战斗。

▲与生子法师战斗。

▲与卷贝法师战斗。

▲与海牛法师战斗。

▲与毒针法师战斗。

▲与はまぐり姬战斗（两次），战斗胜利后取得“圣剑船海宫义经”（习得义经斩），之后发生カブキ的动画。

▲外出后与极乐太郎交谈。

●入手道具：油壶、夜叉の黑衣、





燃える水、幽谷の铠

越前の国

福井村

▲在暗黑线前将暗黑线斩断。

越中の国

天狗庵

▲在富山町南侧，得到“千汤の卷物”。

京の国

京都商店区

▲将第三根暗黑线斩断后在西侧的宿屋休息就会看到绢的梦。

京都住宅区

▲听到了火之一族绫姬（死去）的消息。

京都贫民区

▲听到了火之一族绫姬（死去）的消息。

▲再次与村人交谈可以得到关于暗黑线的情报。

近江の国

忍の里

▲在龟冈村北侧，可以免费休息。

大江山洞窟

▲通过后前往大江山。

大江山

▲与深处法水院内的绢交谈，选择“はい”。接受取得比えい山的“纯洁の锁”的请求。

天狗の洞窟

▲在绫部村西南侧，得到“月光の卷物”。

天狗庵

▲在舞鹤村东北侧，得到“息吹の卷物”。

京の国

比えい山

▲在深处的寺院中取得“纯洁の锁”，从シロ那里得到绢的信后シロ加入队伍。

近江の国

大江山

▲在法水院入口与名无しの十八番战斗。战斗胜利后与绢交谈并发生动画。之后绢加入队伍。

天の桥立

▲进入魔法阵中后发生剧情，之后前往因幡。

▲发生三博士的剧情。

因幡の国

天狗庵

▲在鸟取村东北侧，得到“宿木の卷物”。

丰钢村



▲在圆盘中心调查并发生剧情。

轮笠村

▲将村内祠堂深处出现的一角星与二角星放倒并与神主交谈，之后“四神のカギ”入手。

玄武洞

▲在最上层得到“黑の骨壶”。

●入手道具：养老丸、影の灵药、百鬼夜行（夜の沓）、水镜の兜、风の护符、岩户の盾

青龙洞

▲在最上层得到“青の骨壶”。

●入手道具：折れた铜戈、虫の灵药、1两×2、2两、3400两、养老丸。

朱雀洞

▲在最上层得到“朱の骨壶”。

●入手道具：岚の护符、甘露丸、百命丸、黑蜘蛛の剑、1800两、殉教の碑、88两、七福の玉、血の灵药

忍の里

▲在朱雀洞西北侧，可以免费休息。

天狗庵

▲在朱雀洞西南侧，得到“乱牛の卷物”。

白虎洞

▲在最上层得到“白の骨壶”。

▲4个“骨壶”全部入手后会发生剧情。

●入手道具：风の护符、石割り斧、北风の沓、养老丸、百命丸、黄金虫、名刀七ッ胴、骨の灵药

天狗庵

▲通过白虎洞后，得到“式神の卷物”。

丰冈村

▲将4个“骨壶”放置在各个墓石就可以得到“蜘蛛马车”（可以在流沙上移动）。

砂神城

▲第一次进入时发生三博士登场的剧情。用“砂のカギ”打开3层的门并进入。

▲与マダム・バーバラ&デューク・ペペ战斗，胜利后取得“圣剑大灵院女彦”（习得女彦斩）。

▲外出后再次发生剧情。

●入手道具：80两、风の护符、灰の灵药（1阶）、养老丸、5100两、砂のカギ（2阶）、女王样の冠（3



阶）、七福の玉、女王样の服、强迫の杖、女帝のムチ

鹿野村

▲与村长家外前的人交谈，选择“はい”，之后进入村长家与村长交谈。

天狗庵

▲在鹿野村南，得到“水泡の卷物”。

马鹿野城

▲前往2层后发生剧情。

▲调查2层的宝箱之后マントー出现。

▲与マントー2战斗，胜利后继续前进。

▲蹬上3阶后与スーパーマントー战斗，胜利后，通过并继续前往出云。

●入手道具：拔火のカギ、马鹿の大沓

出云の国

松江村

▲接近人形屋后发生剧情。

天狗庵

▲在松江村东南侧，得到“万汤の卷物”。

玉造村

▲在塔顶可以用望远镜看到出云大社。

●入手道具：34200两、虫の灵药(3阶)

天狗庵

▲在舌震村西侧，得到“地狱の卷物”。

荒神谷古坟

▲在最底层阅读石碑。

●入手道具：追风の卷物、梅こけし、双龙の沓

缘切洞

▲初次进入时会发生剧情。

●入手道具：シロの首轮

石见の国

忍の里

▲在犬神寺东侧，可以免费休息。

犬神寺

▲调查红色的佛像就会出现楼梯。

▲尽头与改造シロ战斗，胜利之后在深处取得“土偶ロボ”。

●入手道具：豚皮の沓、カラクリ服、7400两

缘切洞

▲乘坐“土偶ロボ”。

●入手的道具：式神の符、44两

出云の国





忍の里

▲在火焰山西侧，可以免费休息。

火彦山

▲乘“土偶ロボ”进入。

●入手道具：双龙の兜、益荒雄刀

石见の国

天狗庵

▲在羽须美村北侧，得到“昭和の卷物”。

天狗庵

▲在浜田村东南侧，得到“神风の卷物”。

津和野町

▲在城内与城主交谈发生剧情。

●入手道具：豚皮の沓(城内2阶)、百命丸（城内3阶）

天狗庵

▲在津和野町西北侧的岬两个岩石之间。

忍の里

▲在津和野町南侧,可以免费休息。

黄昏洞

●入手道具：1000两×3、1两×2、2两、3两×2、5两、8两、10两、20两、26两、30两、80两、そば团子、皿の灵药、黄金虫の卵、麦一预り证、ビ药の香炉、地狱の杖、正义の刀、盐拾预り证、米一预り证、岩户の盾、豆拾预り证、百鬼夜行（骨の剑）

暗黑城

▲在第一次进入的时候会发生三博士的剧情。与肉助交谈后发生情节，カブキ重新加入。

▲与肉助战斗。战斗胜利后得到了“圣剑いろは宫静”（习得静乱斩）。

●入手道具：养老丸、骨の灵药(1阶)、百命丸、清凉丸、人肉切包丁、850两（2阶）、人肉切包丁、阳光の小袖、2450两（3阶）、地下足袋、豚皮の帽子、野良着×2、木绵の手拭、死中の光刀



须佐の风穴

▲乘坐“土偶ロボ”可以得到的道具：风の护符、甘露丸。

出云の国

松江村

▲与海岸附近的百々地三太夫交谈，シロの首　を墓前にたむける，得到“送灵の铃”。

黄泉平

▲在地下1阶的栈桥处使用“送灵の铃”就会出现小船。

●入手道具：式神の符、殉教の碑、黄金虫の卵、夜の灵药（洞窟内）、养老丸×2、百命丸、村云の剑、月の灵药

出云大社

▲与死神将军战斗。

▲与はまぐり姬战斗。

▲与マダム・バーバラ战斗。

▲与肉助战斗。

▲与ゴズノ王&メズノ王战斗。

▲全部战斗胜利后在暗黑线前将两根暗黑线斩断。

天狗庵

▲在出云大社西北侧，得到“三角の卷物”。

因幡の国

死野原洞窟

●入手道具：月の灵药。

丹波の国

天狗庵

▲通过死野原洞窟，得到“军炎の卷物”。

京の国

大草洞

●入手アイテム：皿の



丹波の国

天狗庵

▲通过大草洞。

丹波の国

忍の里

▲在户仓岬东南侧,可以免费休息。

フィールド

▲与青口神社东南的桥上的デュークぺぺ交谈就会进入战斗。

フィールド

▲与青口神社西南的桥上的デュークぺぺ交谈就会进入战斗。

忍の里

▲在青口神社西南侧，可以免费休息。

天狗庵

▲在青口神社西南，得到“佛灭の卷物”。

フィールド

▲与青口神社西南桥上的デュークぺぺ交谈就会进入战斗。

鹿の子村

▲在宿屋中与ホテイ丸交谈便会加入同伴，不过不会参加战斗。

▲进入箱庭城后发生情节，之后与极乐太郎交谈，佐々山岬的龙卷就会消失，可以继续前往浪华。

●入手道具：木绵の手拭、2两（箱庭城）

佐々山岬

▲第一次从浪华一侧出来时会发生三博士的剧情。

浪华の国

天狗庵

▲在佐々山岬东侧，得到“紫电の卷物”。

有一村

▲乘坐“渡し箱”前往宝冢村。

忍の里

▲在有马村西侧，可以免费休息。

三郎の足冢

●入手道具：24两、三角の玉(1阶)、强迫の杖、暗の十手、三角の玉、百鬼夜行（影の铠甲）（地下2阶）

忍の里

▲在三郎の足冢东侧，可以免费休息。

宝冢村

▲乘坐地下蒸气前往神户村。

神户村

▲前往地下的イヒカの村、交谈后得知密码“デロレン”，在栈桥处与エビス丸交谈就可以前往淡路岛了。

●入手道具：甘露丸、金发がつら、清凉丸（神户村）、猫の灵药、山彦の卷物（イヒカの村）

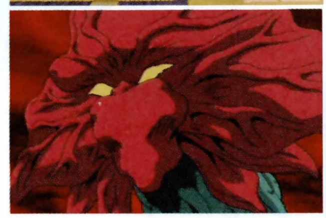
三郎の腹冢

▲在入口处与安の暗杀者&影の暗杀者&夜の暗杀者战斗。

▲输入密码“デロレン”后进入。

▲在地下2阶得到“速鸟の图面”。





▲外出后魔海城与右侧的ガーニン就会出现并发生情节。

●入手道具：カラクリ服（1阶）、巨人の沓（地下1阶）、时限爆弹（地下2阶）

岸和田村

▲被大海啸吞噬之后得到了百々地三太夫的帮助。

界村

▲在内部的仓库与ホテイ丸交谈后按红色的按钮就可以得到“速鸟”。

●入手道具：そば团子、清凉丸

三郎の胸冢

▲输入密码“デロレン”后进入。

▲在地下2阶取得“波の精灵机”。

●入手道具：风の护符、岩户の盾（1阶）、养老丸、ビ药の香炉、巨人の铠（地下1阶）、ヒルコの剑（地下2阶段）

三郎の手冢

▲输入密码“デロレン”后进入。

▲在地下2阶取得“潮の精灵机”。

●入手道具：甘露丸、80两（1阶）、殉教の碑、百命丸、イ驮天の沓(地下1阶)

魔海城

▲利用速鸟海中行进。

▲第一次进入时会发生三博士的剧情。

▲与右のガーニン战斗。

▲与右のガーニン战斗，战斗胜利后デューク・ペペ出现并发生剧情，得到了“圣剑鸟居堂三郎”（习得三郎斩）。

钢铁城

▲在城前与デューク・ペペ交谈。

住吉大社

▲在暗黑线前将暗黑线斩断。

姬路町

▲与城主交谈后发生剧情,之后再次与城主交谈就能得到“风の精灵机”。

●入手道具：铁はちがね、足轻の枪×2、锁かたびら×2（城内1阶）、青海波の剑、盐一预り证（城内2阶）、米拾预り证（城内3阶）

天狗庵

▲在姬路町西北侧(利用速鸟移动)，得到“星寝の卷物”。

钢铁城

▲利用速鸟飞行进入。

▲第一次进入会发生三博士的剧情。

▲与改造デューク・ペペ战斗（3个不同的）。战斗全部胜利后与ホテイ丸交谈得到“钢铁城”、“电子の手旗”。

●入手道具：养老丸、清凉丸×3、百命丸、时限爆弹、脑波ヘルム、



七福の玉、烈火の铠、カラクリ服、沉默の兜

吉备の国

冈山町

●入手道具：百命丸、米拾预り证、麦拾预り证、12000两（城内）

三日月岬

▲从丹波一侧出来后先前往天狗庵，得到“人形の卷物”。

忍の里

▲在冈山町北侧，可以免费休息。

天狗庵

▲在田代岬西侧,得到“神炎の卷物”。

忍の里

▲在仓敷村东北侧,可以免费休息。

仓敷村

●入手道具：风の护符、清凉丸、甘露丸

天狗庵

▲在仓敷村东南侧，得到“富士の卷物”。

造山洞窟

●入手道具：三角の玉、420两、鬼



の金棒（1阶）、盐百预り证、巨人の沓（地下1阶）

矢食城

▲在2阶与鬼交谈。

▲接近3阶的绫姬后发生剧情，翌日绢离队。

●入手道具：百命丸、34两（1阶段）、星灵の衣（2阶段）、养老丸（3阶）、オークの铠（4阶）

长门の国

天狗庵

▲在荻村东北侧，得到“虹龙の卷物”。

白桥洞

▲调查门一旁墙壁的纹章就可以打开门，在地下1阶发生剧情。

●入手道具：860两、清凉丸、猫の灵药（1阶段）、回天丹、清凉丸、红花の小柄（地下1阶）

绫鬼城

▲与カイン交谈后得到“アゾのカギ”。

●入手道具：鬼の金棒、荒神の兜、血の灵药、三角の玉、麦百预り证、光阴の浅沓

天狗庵

▲在西北侧的半岛(乘坐钢铁城移动)。

吉备の国

仓敷村

▲利用“アゾのカギ”打开アゾ仓的大门。

●入手道具：雨龙の卷物、酒天の铠、青叶の笛

安艺の国

广岛町

●入手道具：百命丸×2（城内）

龟山

▲向着龟山神社东侧颜色不同的山使用“青叶の笛”使弁庆复活，之后弁庆入手。

村上洞

●入手道具：殉教の碑、22000两

船海宫

▲在深处的建筑物中与鹤姬交谈得到“鹤姬のカギ”，里面的建筑物中还有千年前火之勇者的铜像。

天狗庵

▲在广岛城附近的小岛的4个岩石中间（利用弁庆移动）。

吉备の国

仓敷村

▲利用“鹤姬のカギ”打开鹤姬仓的大门。

●入手道具：千代の太刀、千代の铠、千代の兜、千代の沓

安艺の国

白银城

▲乘坐弁庆从岩国村东南侧的山岬进入，第一次进入时会发生三博士的剧情。

▲与百贯丸战斗。战斗胜利后发生剧情并得到“圣剑蛇光院松虫”（习得松虫斩）。

●入手道具：百命丸、2800两（1阶）、清凉丸、天狼の铠（2阶）、



清凉丸（3阶）、月の灵药、夜の灵药、血の灵药、灰の灵药、清凉丸×2（4阶）、清凉丸、岩户の盾（5阶）

长门の国

秋芳洞

▲与魔将バジャラ战斗。

▲与斗将アスラ战斗。

▲在暗黑线前将暗黑线斩断，之后三博士登场，洞内的通路被堵塞。

▲被百々地三太夫救出后发生剧情。

●入手道具：养老丸×2、22两、33两、1840两、月の灵药、猫の灵药、シュラの兜、百命丸、殉教の碑、240两、百命丸、灰の灵药（地下1阶）、百命丸、紫龙甲、回天丹、妖刀村正（地下2阶）

吉备の国

火刃村

▲可以免费休息，有千年前火之勇者的铜像。

●入手道具：火祭りの剑

いろは宫

▲在2阶移动岩石埋住洞穴。

▲与三途のマンタ战斗，战斗胜利后从深处的楼梯蹬上3阶并得到“火の锤”。

●入手道具：圣母の沓（1阶）、养老丸、回天丹、七福の玉、天雷の卷物（2阶）、命の小柄（3阶）

黑绳洞窟

●入手道具：殉教の碑、养老丸×3、风の护符、2400两、7500两、8600两、甘露丸、殉教の碑、虫の灵药、火祭りの枪

回复の泉

▲通过黑绳洞窟后向东北前进，饮用泉水可以回复全部体、技。

冥府の穴

▲与三博士交谈，进入地狱城前在左边有回复の泉。

●入手道具：风の护符、养老丸、百命丸、折花の冠、夜の灵药、圣



母の沓

地狱城

▲与刚天明王战斗，战斗胜利后得到了“龙の勾玉”。

●入手道具：殉教の碑、甘露丸、灰の灵药、百命丸、名刀男山、七福の玉、养老丸×2、反魂丹、影の灵药、骨の灵药

近江の国

琵琶湖の建物

▲与炎交谈后使用“龙の勾玉”使

火の都复活。

▲跟随着炎移动，在大灵院内用“火の锤”敲击“形见の剑”就可以得到“圣剑大灵院万丸”（万万斩习得）。

▲离开火の都后ホテイ丸登场，向京都移动。

●入手道具：光のリボン、昆沙门の铠、明日香の沓、孔雀の兜、炎の雪驮、天照の剑、飞龙の沓、火焰の铠、日轮の衣、不动明の剑、草なぎの剑

京の国

フィールド

▲ホテイ丸乘坐钢铁城展开最后的攻击。

花の御所

▲第一次进入时发生极乐太郎的剧情。

▲与破王ラーガ&破王ラージャ战斗。

▲与阿鼻の狮子&叫唤の狮子战斗，战斗胜利后发生剧情。进入门一直前进会再次发生三博士的剧情。

▲与机械兽战斗。

▲与ヨミ（幼体）战斗，战斗胜利后就要与恶神ヨミ战斗。



●入手道具：百命丸、灰の灵药、养老丸、猫の灵药、虫の灵药、殉教の碑、骨の灵药、影の灵药

A 卷物详细资料一览

名称	消费技	效果	入手场所
鬼火	3	给予敌一体30左右炎属性伤害	尾张
火天	10	给予敌一体120左右炎属性伤害	越前
神炎	30	给予敌一体300左右炎属性伤害	吉备
军炎	16	给予敌一集团120左右炎属性伤害	丹波
残火	13	每回合给予敌全体20左右炎属性伤害	京
雷电	12	给予敌一体40～70类书性伤害	京
雷光	4	给予敌全体16左右雷属性伤害	火多
迅雷	14	给予地全体70左右雷属性伤害	越后
紫电	26	给予敌全体110左右雷属性伤害	浪华
天雷	38	给予敌全体160左右雷属性伤害	吉备
冰刃	6	给予敌一体60左右冰属性伤害	カブキ团十郎加入时
冰龙	23	给予敌一体240左右冰属性伤害	カブキ团十郎第二次加入时
雨龙	33	给予敌一集团240左右冰属性伤害	吉备
风花	4	给予敌一集团24左右风属性伤害	尾张
野分	7	给予敌一集团48左右风属性伤害	火多
花岚	8	给予敌全体32左右风属性伤害	カブキ团十郎第二次加入时
神风	12	从敌一体吸收术者体最大值1/8～1/4	石见

回复

名称	消费技	效果	入手场所
羽衣	6	在村落间移动	火多
天人	8	在国之间移动	纪伊
引波	6	迷宫脱出	纪伊
清水	8	毒沼无效	越前
花道	22	等级低的ザコ敌出现率降低	越中

移动

名称	消费技	效果	入手场所
若草	3	己方一体回复体45～60	火多
息吹	7	己方一体回复体140～160	近江
昭和	13	己方一体回复体235～265	石见
富士	25	己方一体体全回复	吉备
日立	20	己方全员回复体90～110	越后
有明	36	己方全员回复体190～220	カブキ团十郎第二次加入时
青松	4	己方一体毒、麻痹效果打消	绢加入时
久松	8	己方全员毒、麻痹效果打消	カブキ团十郎第二次加入时
水泡	6	敌一集团附加效果打消	因幡
宿木	1	夺取敌一体技1～16	因幡

战斗辅助

名称	消费技	效果	入手场所
力王	12	己方一体攻击力上升	越中
火蛇	26	己方全员攻击力上升	カブキ团十郎第二次加入时
金刚	5	己方一体防御力上升	近江
石蛇	12	己方全员防御力上升	カブキ团十郎第二次加入时
风蛇	9	己方全员素早上升	カブキ团十郎第二次加入时
花关	12	己方一体术法成功率上升	丹波
追风	8	下一次使用的术法持续率上升	出云
城壁	26	敌术法以外的攻击无效	绢加入时
结界	26	敌术法攻击无效	カブキ团十郎第二次加入时
山彦	20	己方一体受到的伤害一半反弹会攻击者	浪华
月光	7	敌一集团攻击力下降	近江
月读	4	敌一体防御力下降	绢加入时
冬枯	7	敌一集团防御力下降	纪伊
泥虫	4	敌一集团素早下降	纪伊
阳炎	5	敌一集团术法以外攻击命中率下降	火多
佛灭	6	敌一集团全攻击命中率减半	丹波
千汤	5	敌一体知能下降	越中
万汤	8	敌一集团知能下降	出云
月寝	8	敌一体睡眠	伊势
星寝	17	敌一集团睡眠	浪华
母忘	5	敌一体封术	纪伊
子忘	11	敌一集团封术	绢加入时
地狱	6	使敌一体攻击自己	出云
冻龙	27	给予敌一体70左右的伤害并有冻结属性	カブキ团十郎加入时
虹龙	15	随机发动紫电;城壁;星寝;日立;迅雷;结界	长门
逃水	20	战斗逃脱（BOSS战无效）	越中

变身&召唤：（在进行召唤后如果使用其他的召唤术，先前所召唤 的分身、式神就会收回，但是绢的奥义[鸟寄せ]除外）

名称	消费技	效果	入手场所
虎王	9	战斗中己方一体变身为虎（不能操作）	石见
赤影	17	出现1～3个术者的分身（分身可以操作）	越后
式神	6	召唤1～2只式神（不能操作）	因幡
三角	15	召唤3只鬼（不能操作）	出云

B 奥义资料一览

战国万丸（剑法）

奥义名称	效果	条件
红丸斩	给予敌一集团伤害，伤害依敌人数量决定	各圣剑入手后
黑羽斩	给予敌一体2～2.5倍的伤害，之后1～2回合无法行动	各圣剑入手后
吉经斩	给予敌一集团通常攻击，命中率依敌人数量而定	各圣剑入手后
女彦斩	给予敌一体2倍伤害，自己也会受到一半的伤害	各圣剑入手后
静乱斩	给予敌一体2～4次攻击，敌人也会交互攻击	各圣剑入手后
三郎斩	一击击倒敌一体，但是命中率很低	各圣剑入手后
松虫斩	给予敌一体(攻击力+防御力÷2)+攻击力的伤害,下一回合防御力减半	各圣剑入手后
万万斩	给予敌一体4倍的伤害，体减半	各圣剑入手后

カブキ团十郎（秘艺）

奥义名称	效果	条件
恶态	使敌人全部向カブキ攻击	最初拥有
大见得	使等级比自己低的一个集团的敌人防御力下降	最初拥有
飞げり	给予敌一体2倍的伤害，但是命中率很低	13段
心中物	给予敌一体很大的伤害，自己也会受到很小的伤害	16段
大寄せ	敌人出现几率上升	カブキ2次后
黑子	隐身	60段
荒事	给予敌一体很大的伤害，之后数回合见无法行动	66段

极乐太郎（体术）

奥义名称	效果	条件
胴缔め	束缚敌人，每回合给予1/2的伤害	最初拥有
头突き	伤害&气绝，根据对象的防御力不同自己也有可能气绝	最初拥有
体当り	给予敌一个集团伤害，根据对象的防御力不同自己也会受到伤害	最初拥有
胃液	给予敌全员每回合4～16的伤害	36段
突击	给予敌一体很大的伤害	44段
大振り	给予敌一集团伤害	54段
背水	防御力低下攻击力也会增加	62段
舍身	给予敌人很大的伤害，自己也会受到伤害	68段

绢（鬼道）

奥义名称	效果	条件
念动	消灭敌一个集团，使用时体力减半	最初拥有
鸟寄せ	呼唤鸟参加战斗&绢防御	最初拥有
鬼怒	基本攻击力、防御力、素早上升，每回合减少最大体力的20%	白银城之后
灵体	看到现在地上、下、左、右各一个画面的场景，每8步后减少1体力	38段
说得	敌一体强制返回	42段
血樱	回复己方一体25%的体、技	48段
幽鬼	使敌单体成为同伴，绢无法行动	57段

C 卷物入手&天狗庵地点一览

火多の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
若草	牛首村西北	3	体力回复	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢
雷光	牛首村东南	4	雷属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎
羽衣	马濑村东南	6	国内移动	战国万丸、カブキ团十郎
阳炎	绳文洞入口西	5	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、绢
野分	伊吹伊吹岬东	7	风属性攻击	カブキ团十郎、绢

尾张の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
鬼火	伞岩仙人洞西	3	炎属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢
风花	福岛村北	4	风属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢

伊势の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
宝香	伊贺村头领家地下通路的宝箱	1	不明	战国万丸、カブキ团十郎、绢
月寝	赤目村南	8	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、绢

纪伊の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
天人	イヒカ村的宝箱	8	国外移动	战国万丸、カブキ团十郎
引波	串本村北	6	迷宫脱出	カブキ团十郎、绢
母忘	熊野村北	5	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、绢
泥虫	西南侧的岛	4	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢
冬枯	高野山北	7	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢

京の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
残火	接受信乐村长老的委托	13	炎属性攻击	战国万丸、绢
雷电	藤原岬南	12	雷属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢

近江の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
金刚	西京洞内的宝箱	5	己方强化	战国万丸、カブキ团十郎、绢
月光	绫部村西南的洞窟	7	敌弱体化	绢
息吹	舞鹤村东北	7	体力回复	战国万丸、カブキ团十郎、极乐太郎、绢

越前の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
清水	金尺町东	8	移动防御	战国万丸、极乐太郎、绢
—	轮岛村东南(东北的岬的尽头)	—	—	—
火天	千年洞南	10	炎属性攻击	战国万丸、绢

越中の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
逃水	富山町东	20	战斗离脱	战国万丸、绢
花道	美女平村西南	22	移动防御	战国万丸、カブキ团十郎
力王	美女平村东南	12	己方强化	战国万丸、カブキ团十郎、绢
—	地狱谷村	—	—	—
千汤	富山町南	5	敌弱体化	战国万丸、カブキ团十郎、绢

越后の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
日立	新泻村南	20	体力回复	战国万丸、カブキ团十郎、绢
迅雷	相川村西北	14	雷系攻击	
赤影	相川村西北	17	变身召唤	
—	相川村东北	—	—	—

因幡の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
宿木	鸟取村东北	1	敌弱体化	カブキ团十郎、绢
乱牛	朱雀洞西南	6	敌弱体化	战国万丸、绢
式神	通过白虎洞	6	变身召唤	战国万丸、绢
水泡	鹿野村南	6	状态回复	カブキ团十郎、绢

出云の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
万汤	松江村东南	8	敌弱体化	战国万丸、绢
地狱	舌震村西	6	敌弱体化	绢
追风	荒神谷古坟内宝箱	8	己方强化	カブキ团十郎、绢
三角	出云大社西北	15	变身召唤	绢

石见の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
昭和	羽须美村北	13	体力回复	战国万丸、カブキ团十郎、绢
神风	浜天村东南	12	风属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎
虎王	佐火女山内的宝箱	9	变身召唤	绢
—	津和野町西北的山岬尽头两个山岩间的天狗庵	—	—	—
—	津和野町南	—	—	—
—	犬神寺西北的泉水一带	—	—	—

丹波の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
军炎	通过死野原洞窟	16	炎属性攻击	战国万丸、绢
—	通过京国的大草洞	—	—	—
佛灭	青口神社西南	6	敌弱体化	战国万丸、绢
—	从浪华的六甲岬进入丹波	—	—	—
人形	三日月岬东	10	己方强化	カブキ团十郎、绢

浪华の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
紫电	佐佐山岬东	26	雷属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎、绢
山彦	神户村地下イヒカ村的宝箱	20	战斗防御	绢
星寝	姬路町西北	17	敌弱体化	绢

吉备の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
神炎	田代岬西	30	炎属性攻击	战国万丸
富士	仓敷村东南	25	回复体力	战国万丸、绢
雨龙	仓敷村的アゾ仓内宝箱	33	冰属性攻击	カブキ团十郎
天雷	いろは宫内宝箱	38	雷属性攻击	战国万丸、カブキ团十郎

长门の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
虹龙	荻村东北	15	不明	カブキ团十郎
—	西北半岛	—	—	—

安艺の国

卷物	位置	消耗技	效果	装备角色
—	广岛城附近小岛的4块岩石中央	—	—	—

C 战斗道具资料一览

战国万丸（剑法）

名称	效果	使用次数	入手场所
燃える水	与“残火”效果相同（给予敌全体20左右伤害）	1	各地
油壶	敌我双方炎系术法伤害为1.25～1.75倍	1	各地
岩户の盾	3回合中不会受到高攻击力伤害但无法行动	1	各地
百年人参	己方一体防御力上升，与“金刚”效果相同	1	京都商店区;越后;三条村
春眠杖の杖	使敌一体睡眠，与“月寝”效果相同	数次	各地
阳炎の杖	是敌一集团术法以外的攻击命中率下降，与“阳炎”效果相同	数次	各地
冬枯の杖	使敌一集团防御力下降，效果与“冬枯”相同	数次	各地
强迫の杖	使敌一集团混乱，与“乱牛”效果相同	数次	各地
地狱の杖	使敌一体攻击自身，与“地狱”效果相同	数次	各地
逃水の杖	逃跑（BOSS战无效），与“逃水”效果相同	数次	各地
式神の玉	召唤1～2只式神，与“式神”效果相同	1	各地
三角の玉	召唤3只鬼，与“三角”效果相同	1	各地
殉教の牌	回复己方一体现状体、技的25%，与“血樱”效果相同	1	各地宝箱等
时限爆弹	给予敌一体20～40的伤害，战斗中有可能爆炸	1	各地宝箱等







《冰之书》和《炎之书》的系统相同，不清楚的请参考上一期。《冰之书》的迷宫谜题比《炎之书》复杂一些，剧情方面则苍白了不少。感觉上冰炎之书没有光暗之书制作得仔细，只是新加入了一些恶魔，大部分恶魔还是原样照搬。希望真女神转生系列保持创作水准，不要变成只为了收集恶魔的RPG。

デビルチルドレン

真女神转生·冰之书

GBA	厂商：ALTUS	发售日：2003.9.12
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

[AREA] 原宿



某月某日，阿克拉在散步时突然见到亚美（アミ）慌张地与一只小恶魔逃出原宿商业街，急忙迎上前去。

亚美：（匆匆跑出）呼哧……呼哧……

哈米鲁：（匆匆跑出）呼哧……呼哧……这里太危险了。

亚美：啊，阿克拉！

哈米鲁：阿克拉！！从亚美那听说……你是恶魔少年！

谜之恶魔：（追出）找到你了！维鲁哈拉的少女亚美！！不要逃！过来！

哈米鲁：畜牲！不能把亚美交给你！亚美，快逃！！

（亚美和哈米鲁逃跑，阿克拉上前拦住谜之恶魔）

魔物正要向阿克拉下手，搭档仲魔凯伊鲁（ゲイル）出现。阿克拉的仲魔们的实力比魔物高出许多，轻松获胜，阿克拉向西追上亚美他们。

阿克拉：亚美，怎么了?

亚美：……我们的世界维鲁哈拉…毁灭了……

阿克拉：什么！维鲁哈拉毁灭了！？亚美，究竟发生什么了?

亚美：天使和恶魔们两方突然爆发了疯狂的战争……我们世界的所有人都被卷入持续不断的战争中……直至维鲁哈拉毁灭，那场战争仍未停止。

小恶魔哈米鲁：阿克拉，我是梦魔哈米鲁，刚才对不起啦！我不知道你是亚美的朋友。不过，听了刚才亚美的话你怎么想呢？简直就像哈鲁马凯一样。



阿克拉：哈鲁马凯？？

哈米鲁：在我们的世界有这样的传说……在这个世界毁灭之时将会爆发最终战争哈鲁马凯…

亚美：不过，我不会放弃，一定有办法将维鲁哈拉恢复成原来那样和平的世界！（跑开）

哈米鲁：啊，亚美你要去哪里？一人去可不行！等等！

（众人一同追上亚美时，一名自称依萨库（イサク）的恶魔出现，并将亚美抓住）。

依萨库：终于找到你了！维鲁哈拉的少女亚美。我名叫依萨库，是施行最后审判的人。

阿克拉：快放了亚美！依萨库，我来做你的对手！

依萨库：恶魔少年！想违逆我最后的审判吗？无论这个世界怎样你都无所谓吗?

阿克拉：不管这个世界发生了什么，我都要保护亚美！

依萨库：寄赋了世界的命运的恶魔少年啊……为了一个少女，你宁愿放弃世界和自己的力量吗？好吧，随便你好了，就如你所愿……

（依萨库的双手绽放光芒，阿克拉的眼前被白光包围。）



（阿克拉的仲魔凯依鲁失去力量，恢复成最初形态）

依萨库：拿世界的命运和一个少女的命作交换的恶魔少年阿克拉啊……恶魔和天使马上就将出现，在这个世界展开哈鲁马凯圣战……（消失）

哈米鲁：亚美，这里很危险！恶魔和天使就要来了。

亚美：阿克拉，对不起。为了我，让这个世界也陷入了危机。

阿克拉：亚美，别介意，我不认为自己的决定是错误的。

亚美：……阿克拉，在地下街出现了涌出恶魔的洞窟……其里侧有我们来时通过的门。去那里的话，就能弄清恶魔们是从哪里来的了。

（阿克拉向商业街的方向走去，在街角遇到基恩）

阿克拉：基恩，看来现在的世界还需要我们的力量。

基恩：阿克拉，无论天使还是恶魔哪一方擅自发动战争……都不可原谅！

阿克拉：我和凯伊鲁去地下街，恶魔是从地下街出现的。

基恩：是吗？我去学校看看，莱娜去学校了。

阿克拉：明白，基恩，你要小心。

[AREA] 天界

向东进入地下街的时空之门，将途中遇到恶魔打败后，将东南角的两个石像推入魔法阵中，取得宝箱。经过时之塔的时空之门来到天界，向西北来到水之天使之町。在西侧的一间民家中打听情况时，从小精灵们之间的交谈得知有恶魔在水门处出现，如果它将水门破坏，全村就会被水淹没。进入村口处的水门中将其中的恶魔打败，回到水之天使之町穿过森林向南东来到ミッドキングダム，见到天使帕库和小恶魔哈米鲁。

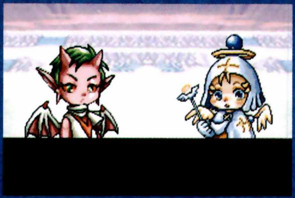
哈米鲁：帕库，你还不明白吗？如果你不去做，那可就再见不到米卡艾鲁殿下了。

帕库：哎呀，我头疼死了！

哈米鲁：阿克拉你来了！稍等一下，先让帕库引开那个天使……

帕库：哎？怎么大家都相中我啦？好吧……那就我去好了。

（帕库上前引开天使）哈米鲁：快点!趁现在…大天使长米卡艾鲁被天使们关起来了。路上要当心啊！



阿克拉来到天使长的宫殿内部，见到大天使长米卡艾鲁正被天使们袭击。

米卡艾鲁：为什么！？阿多纳克艾鲁。为什么我们之间必须要战斗？还说什么这个世界还是毁灭的好？

阿多纳克艾鲁：即使这个世界毁灭，这场战争也必须持续……是艾诺库殿下说的。

米卡艾鲁：为什么艾诺库会说这些？

（阿克拉上前）

阿多纳克艾鲁：你是恶魔少年？就让你见识一下艾诺库属下阿多纳克艾鲁的实力吧！

（将其打败）

阿多纳克艾鲁：这场战争…是不会停止的…

（转化形态变成异形恶魔）

谜之恶魔：战争就是一切……（消失）

米卡艾鲁：这究竟是……？阿多纳克艾鲁怎么了？艾诺库属下怎么会有那样的家伙？

阿克拉：你是天使长米卡艾鲁吧。我是阿克拉，为了制止地上发生的战争而来到这里。

米卡艾鲁：你是恶魔少年？拥有人类和恶魔两种力量的孩子……

阿克拉：我的事先放一边，为什么天使和恶魔不停止战争呢？

米卡艾鲁：天界的大天使艾诺库和魔界的赛布鲁引发了哈鲁马凯战争。不过，异形恶魔怎么会是大天使艾诺库属下呢？

阿克拉：在来这里的路上，我所打倒的恶魔中也发现有改变姿态的异形恶魔。

米卡艾鲁：阿克拉，你知道有一个叫维鲁哈拉的世界吗？从那里来的一个叫亚美的少女最近曾来这里找过我，她说自己的世界被恶魔和天使毁灭了。

阿克拉：亚美来过这里！亚美是我的朋友，她正在寻找复原已毁灭的世界的方法。

米卡艾鲁：是这样吗？…明白了。阿克拉，进攻



这个天界的恶魔都集中在一个叫巴拜鲁之塔（バベルの塔）的地方。我希望你去调查一下为何持续战斗的原因。我去问艾诺库有关异形恶魔的事……

向东行到土之天使之町，在宿屋见到亚美。

阿克拉：亚美，原来你在这里。找到将维鲁哈拉复原的方法了吗？

亚美：还没找到……不过，在这个世界也发生了和维鲁哈拉同样的事。

阿克拉：是啊，这个天界也在进行哈鲁马凯圣战。

亚美：天使和恶魔都在疯狂地战斗。照这样，这个世界也将会毁灭。阿克拉，你不觉得四处发起战争的天使和恶魔有些奇怪吗？

阿克拉：说起来，在与我战斗过的天使中，有的在战斗之后变成了从未见过的恶魔。

亚美：变成从未见过的恶魔？阿克拉，看来还有必要再作调查。有新情况相互通知吧。（匆匆离去）

出东向北来到バベルの塔，从第二分叉口上二层见到哈米鲁和帕库，他们提示阿克拉必须解开此塔的谜题才能使用时空转移门。从此地沿南东走到底找到一个机关，押下机关将桥转为横向即可上三层。在三层只要踏入黑色的区域就会被恶魔打回原地并损失HP和MP，在最上方的蓝色宝箱中找到石版的碎片后，回到一层解谜。

石像解谜：什么东西开始时没有脚，小时候4只脚，成年时2只脚，老时3只脚？答案是：人。

参照以下顺序调查四个石像押下机关	
出口第三分支向东的0脚石像	未出世
北侧尽头4脚石像	婴儿
出口第一分支向东的2脚石像	青年
北侧3脚石像	老年

解谜后找到石版的碎片。

回三层点燃四个火炬找到最后一个石版的碎片，带拼合好的石版回到一层的转送地点，输入以下三句解谜：1.ひかりとやみ2.すべてがはじまり3.すべてがおわる。转送成功，来到バベルの塔顶层打败恶魔，进入时空之门。

走出时空之门时，依萨库与恶魔从另一门出现，阿克拉等人立即进入战斗状态。

帕库：不要啊，基恩！那不是梅菲斯特！哈米鲁快将那两个人唤醒！

哈米鲁：那边的两个人，马上住手！快从梦中醒来吧！！

（依萨库恢复基恩的样子）

阿克拉：基恩，原来是你吗？

基恩：不会吧，这不是阿克拉吗！为什么会这样？

哈米鲁：你们刚才被梦境所迷惑而相互残杀。

两人清醒过来后，互道珍重再次各奔东西。阿克拉前往中央右侧的时之门去魔界见大魔王鲁西法。

[AREA]
魔界

通过时空之门来到魔界，从アンヌンの町出南口，通过地下时将遇到的恶魔打败，向北来到セントラルランド后继续向北。

在宫殿尽头见到鲁西法。



鲁西法：你来了，阿克拉。

阿克拉：鲁西法…这次的战斗是……

鲁西法：是由迪普波鲁的魔王赛布鲁和天界的艾诺库引发的战争。他们在地上、魔界和天界点燃了战火。

阿克拉：使得受这场战争牵连的恶魔、天使和人类备受伤害，直至世界毁灭，就像亚美所在的维鲁哈拉那样……

鲁西法：是的，阿克拉。如果不制止这场战争，我们的世界也将毁灭。对了，阿克拉，有恶魔在迪普波鲁附近看见了亚美……

阿克拉：看见亚美了？即是说，亚美去了迪普波鲁吗？

鲁西鲁：对那里的情况我也不了解……阿克拉，不管怎样，制止战争是现在的头等大事，你去迪普波鲁见赛布鲁吧！让他停止这场战争。我相信你一定可以做到的。拜托了，阿克拉。

从セントラルランド向东通过黑之森林来到バンデモニウム，进入房顶有五芒星的房间进入迷宫。

赛布鲁：你是阿克拉？阿克拉！没有任何人能够阻止哈鲁马凯！

阿克拉：如果谁都不能，那就让我来吧。

赛布鲁：你想要和我战斗吗？想以迪普波鲁的魔王赛布鲁作为对手吗？原来如此，现在我也明白那个叫亚美的维鲁哈拉的少女所拜托的事了。

阿克拉：等等，你刚才说什么！？你怎么认识亚美？亚美怎样了？

赛布鲁：那个小姑娘想要牺牲自己……说只要能将维鲁哈拉复原，她自己怎样都行。现在我正帮她实现愿望……

阿克拉：亚美在哪里！？赛布鲁！！回答我！！亚美怎样了！？



赛布鲁：你能战胜魔王赛布鲁吗？

（战斗开始，将其打败）

赛布鲁：光与暗哪方面的力量都不可能阻止这场战争。阿克拉，维鲁哈拉的少女亚美去我们的世界了。

[AREA]
原宿

通过闪绿光的五芒星转换打败所有的恶魔后，经过时空之门来到天使之塔，出塔时发现原宿大变。

（眼前出现一片废墟）

阿克拉：怎么？这里是……？

凯依鲁：阿克拉，这里是原宿！！！……简直是废墟……

（过去曾被阿克拉打败过的恶魔纳拉希恩突然出现）

纳拉希恩：呵呵呵……哈哈哈……看见了吗？阿克拉？这就是你们世界的悲惨下场。

阿克拉：是你们的战争使这个世界毁灭的！由于你们擅自发动战争毁灭了这个世界，不可原谅！

纳拉希恩：原谅？？？我可没想过要得到你的原谅！开战吧！打败恶魔后，出学校向西南见到基恩。

基恩：阿克拉！

阿克拉：难以相信这里竟是原宿……

基恩：阿克拉，



这都是由于战争的原因。

阿克拉：啊……说起来，莱娜呢？

基恩：还不清楚。好像与天使们在一起……

阿克拉：是吗？真让人担心啊……

基恩：那家伙一定没事的。不管发生什么，我都一定会把她带回来。

阿克拉：嗯，基恩，无论发生什么，直到最后我们都要相互信任。



基恩：阿克拉，我先行一步了。（离去）

时空之塔中见到哈米鲁正等在时之门的门口。

哈米鲁：……该死……晚了晚了。

阿克拉：哈米鲁！！你在这里干什么呢？

哈米鲁：那个……阿克拉……你总算来了，我在等你呢。

阿克拉：是吗？发生什么事了？

哈米鲁：鲁西法殿下让我跟你一起去。可恶！阿克拉你可真给我添麻烦……

阿克拉：……

哈米鲁：开玩笑啦！玩笑而已！！

阿克拉：明白了……那就一起去吧……

哈米鲁：（怒）什么！你想让我一直跟在你屁股后面啊，那岂不是很麻烦！?快点让我仲间！你再磨蹭我可不管你先走了！



（哈米鲁仲魔）

哈米鲁：以后请多关照啦，阿克拉！



[AREA] 炎界

通过时空之门来到炎界，将遇到的恶魔打败，向南西来到ルロウのタミの村，出村向北来到迷宫，取到一枚暗之纹章的碎片。

从村西口向南来到ヨウセイ町，在合体馆内见到一名恶魔挟持了两个孩子，只要阿克拉同意为其找冰花，它就会放了这两个孩子。

出村向北再向西将遇到的恶魔打败后，调查泉边得到冰花，回合体馆交给恶魔。出村西口向北，来到炎之使徒地下町，再向北到达炎之使徒宫殿。宫殿的守卫听闻孩子们的事后马上飞奔了出来，在村口父子三人相见。守卫大为感激，送给阿克拉一枚纹章碎片。

从火之使徒地下町向西上桥后，将看守桥口恶魔打败，进入アウドムラの町，在村中央的迷宫见到守护神。

守护神：欢迎你，阿克拉！

阿克拉：你是这个世界的守护神吗？为什么这个世界充满了战斗？



守护神：光与暗从世界创始之前就一直持续在战斗。战争才正是创造世界的力量。之后，光与暗在这个世界转变形态成为炎与冰继续战斗。

阿克拉：由战争而诞生的世界……

守护神：是的。我在关注着这场战争，并由此守护这个世界。

阿克拉：但是，也有因战争而被毁灭的世界，如果不停止战争，已经毁灭的世界和正在走向毁灭的世界就……

守护神：阿克拉，沿着自己坚信的道路前进吧。这样你就能明白一切。

回炎之使徒地下町向东北前进，将时空转移地前的恶魔打败取到炎之城的钥匙。到炎之使徒地下町的北方宫殿，使用炎之城钥匙进入炎之城，押下东西两侧墙上的机关开门（在迷宫中穿行时不可以被转动的石像看到），再将下一版面的红色与蓝色石像推入相应的位置。



炎之使徒：你终于来了。拥有暗之力量的少年啊。你对操纵光之力量的炎之使徒有何期望呢？

阿克拉：为什么不停止战争？战争使天使、恶魔、无罪的人陷入痛苦中。维鲁哈拉毁灭了，我们的世界也即将毁灭。……战争的理由是什么？你们打算把亚美怎样？

炎之使徒：光与暗的战斗是从诞生生命的遥远古昔开始并会永无停止地持续下去的。这场战争正是创造世界的力量，管理转生的力量。你还是向那个叫亚美的少女祝福吧。因为那个少女会成为神。

阿克拉：亚美成为神！怎么回事？亚美为了将维鲁哈拉复原，应该会听从你的话。让亚美成为神又如何？

炎之使徒：亚美……那个少女要创造新的世界……新的战斗的世界。

阿克拉：亚美创造世界！？那样的话……维鲁哈拉就能复活吗？亚美要为此牺牲自己！



炎之使徒：维鲁哈拉？维鲁哈拉复活……有谁会作那种承诺呢？亚美是要创造自己的世界！破旧的维鲁哈拉怎样都无所谓！

阿克拉：你说什么！！炎之使徒……亚美在不知内情的状况下用自己作牺牲，你欺骗了亚美并践踏了她的心灵！！我绝不能原谅！！

（将炎之使徒打败）

炎之使徒：……阿克拉！找出在这个世界隐藏的场所……如果你的力量足够强大……或许还来得及……到了那里，大概你就能知道一切战斗开始的缘由了……阿克拉，快点！不然的话，你就再不会见到那个叫亚美的少女了。（消失）

回到炎之使徒地下町以西的大桥中央，进入洞穴，找到第三枚暗之纹章碎片。到ルロウのタミの村宿屋，选择第二项修复纹章，取得暗之纹章。使用暗之纹章，打开守护神的宫殿尽头的时空之门，找到守护神与亚美。



守护神：维鲁哈拉的少女啊……马上你就会成为神。在你心中寄宿的新世界马上就要诞生。那一世界也充满了战争。光与暗……炎与冰……恢复两种对立力量原本一切的争斗，持续无尽的战争，那一世界马上就会被你创造。此后，守护和孕育持续战斗的世界，就是我的职责……

（阿克拉上前）

阿克拉：守护战争的世界并使战争持续，这就是你的职责吗？守护神！

守护神：打倒炎之使徒了吗？

阿克拉：守护神！！原来一切战争的根源都是由你开始！

守护神：由我开始……？你还不明白吗？战斗是世界的开始。战斗正是这个世界的本来姿态！阿克拉啊，你不也是为了坚持战斗才来到这里的吗？

基恩：是的，我坚持战斗来到这里……但那是为了使战争终结！

守护神：有什么区别？不都是战斗吗？两种力量相互破坏，持续无尽的战斗，没有终结的战斗世界正是从世界创始之时延续下来的本来姿态。

阿克拉：你所说的战斗不过只是使两种力量中的一方剩存下来的以破坏为目的的战斗！即使存在两种相反的力量，也能相互帮助、调和，维持和平，分享快乐，才是世界的本来姿态！信任朋友，为对方着想，守护朋友，互相帮助，而构筑的新世界才是我们世界的姿态。正是为了恢复那样的世界，我才来到这里战斗至今！！



守护神：自作聪明……好吧，恶魔少年，那就让你品味一下……真正战斗的残酷吧。

（打败守护神）

守护神：阿克拉，你以为这样就结束了吗？

（变成恶魔塞库多兹）

塞库多兹：怀疑和背叛，憎恨和绝望，共同创造了我。愤怒和苦恼中有破坏的欲望，由此诞生我的生命。

阿克拉：我并不想成为拥有恶魔力量、引导世界命运的恶魔少年。我对自己说，相信朋友和自己的力量是正确的，我要……打倒你！！

塞库多兹：让你成为新世界的神，怎样？

（选择第一项“ふざけるな！！”拒绝，战斗开始）

胜利后，恶魔纷纷消失，大地又恢复了原貌，阿克拉、基恩、莱娜与亚美四人在时空之塔聚会。



亚美：莱娜！你能平安归来真是太好了！！

莱娜：呵呵，大家都好吧？这次虽然害大家担心了，但真的非常有趣呀。

阿克拉：听说莱娜被天使劫走了？你总是这样，不安分的家伙。

莱娜：错了！总不安分的家伙是基恩才对！多亏有我，基恩才总那么快乐。

基恩：哼，你适可而止吧！！阿克拉也累了，该回去了。

莱娜：不嘛！我还没玩够呢！你说呢，亚美？

亚美：是啊，还有那么多各式各样的恶魔…

莱娜：对了，最后要好好道谢呢！

阿克拉：道谢？

基恩：向谁？

四人：感谢大家!以后也请关照恶魔少年！。

■作者：光明（LIGHT · Shining）

★化石合体

等级	恶魔名	必要化石
LV20	ネメアゾンビ	おそろしい化石x镜の化石xアクマの化石/细い化石x大きな化石x镜の化石
LV26	アルゴスゾンビ	细い化石xとがった化石x镜の化石/かるい化石x细い化石xアクマの化石
LV29	セイリュウゾンビ	アクマの化石xとがった化石x镜の化石/重い化石x镜の化石x细い化石
LV31	ゲンブゾンビ	するどい化石x重い化石x大きな化石/おそろしい化石x镜の化石x重い化石
LV32	アスタロトゾンビ	アクマの化石xおそろしい化石xかるい化石 /とがった化石xするどい化石x重い化石 /するどい化石x脉打つ化石xかるい化石
LV34	フラウロスゾンビ	镜の化石x细い化石xアクマの化石/おそろしい化石xするどい化石x脉打つ化石 /脉打つ化石x大きな化石xかるい化石
LV38	アモンゾンビ	アクマの化石x大きな化石xするどい化石
LV40	トナティウゾンビ	脉打つ化石x镜の化石xアクマの化石 /大きな化石xかるい化石xとがった化石
LV41	ガネーシャゾンビ	とがった化石xするどい化石x镜の化石
LV42	クロト	重い化石x镜の化石xとがった化石
LV43	アトロポス	细い化石xするどい化石x脉打つ化石
LV44	ラケシス	大きな化石x重い化石x脉打つ化石
LV45	ギリメカラゾンビ	とがった化石x大きな化石xするどい化石/大きな化石x细い化石xおそろしい化石
LV48	クラーケンゾンビ	重い化石xとがった化石x大きな化石
LV50	アゼルゾンビ	大きな化石xとがった化石x细い化石
LV52	エキドナゾンビ	细い化石xかるい化石x大きな化石
LV56	ジークフリート	脉打つ化石xするどい化石x镜の化石

★卡片一览

名称	对象	效果	属性／系
军神	味方１体	全能力↑	－
道化师	デビライザー	变成パートナー	－
时の女神	－	战斗返回最初状态	－
？？？	？	随机变成其他カード	？
死神	敌全员	全能力↓	－
火神の护符	味方	魔法・技强度↑	火
水神の护符	味方	魔法・技强度↑	水
地神の护符	味方	魔法・技强度↑	地
风神の护符	味方	魔法・技强度↑	风
雷神の护符	味方	魔法・技强度↑	雷
冰神の护符	味方	魔法・技强度↑	冰
暗神の护符	味方	魔法・技强度↑	暗
光神の护符	味方	魔法・技强度↑	光
火の守护神	味方	魔法・技伤害减半	火
水の守护神	味方	魔法・技伤害减半	水
地の守护神	味方	魔法・技伤害减半	地
风の守护神	味方	魔法・技伤害减半	风
雷の守护神	味方	魔法・技伤害减半	雷
冰の守护神	味方	魔法・技伤害减半	冰
暗の守护神	味方	魔法・技伤害减半	暗
光の守护神	味方	魔法・技伤害减半	光
火の结晶	味方	改变通常攻击的属性	火
水の结晶	味方	改变通常攻击的属性	水
地の结晶	味方	改变通常攻击的属性	地
风の结晶	味方	改变通常攻击的属性	风
雷の结晶	味方	改变通常攻击的属性	雷
冰の结晶	味方	改变通常攻击的属性	冰
暗の结晶	味方	改变通常攻击的属性	暗
光の结晶	味方	改变通常攻击的属性	光
兽の心	味方全员	会话交涉成功率↑	兽

名称	对象	效果	属性／系
龙の心	味方全员	会话交涉成功率↑	龙
鸟の心	味方全员	会话交涉成功率↑	鸟
男の心	味方全员	会话交涉成功率↑	男
女の心	味方全员	会话交涉成功率↑	女
会话の心	味方全员	会话交涉成功率↑	－
斗神のタイコ	味方全员	アタック↑	－
魔术师のつえ	味方全员	ガード↑	－
てつぺき	味方全员	マジック↑	－
守护圆阵	味方全员	Mガード↑	－
追い风	味方全员	スピード↑	－
幸运の木	味方全员	ラック↑	－
力の解放	味方全员	全能力↑	－
サマナーの镜	敌全	加入	－
とうぞくの心	敌一	取敌物品	－
宝探し		死亡必掉物品	－
金のなる木	敌	金两倍	－
贤者の瞳	－	入手经验值两倍	－
ダットの风	敌全	驱除	－
しょうかんのフエ	デビライザー	コール	－
しゅくふく	味方全员	ＨＰＭＰ全回复	－
たましいがり	味方	通常攻击时ＨＰ回复	－
じゅばく	敌全	一回合行动不能	－
しっぷうのつばさ	味方１体	通常攻击→２回攻击	－
女神のたて	敌	３回合通常攻击无效化	－
战乙女	味方全员	３回合通常攻击ＣＲＩ	－
ハエの王	敌全员	状态异常	－
暗の王	敌全员	３回合连续受伤害	暗
きせき	味方１体	复活	－
女神コウリン	味方	５回合连续ＨＰ少回复	－
月のしずく	味方	５回合连续ＭＰ少回复	－



回忆过去，改变现在。和朋友们一起，再次探寻那个夏天吧。

本作讲述的是主角回到故乡，通过点点线索寻找8年前失去回忆的故事。系统采取选择对话进行故事的形式。主角通过自己在现实中的行动，激发出脑中被封印的记忆。故事采取多重结局，玩家如果选择错误的话会引发坏结局。不过这还算好的，有时候坏结局的出现要等好长时间才出现，这才是让玩家欲哭无泪的事情。不过，本系统还是比较体贴玩家的，为了减少玩家的挫折感，系统会在每次坏结局后出现提示、暗示玩家怎样选择。而且选择过的对话呈绿色显示。想要达成100%也不是什么难事。关键就看你有没有耐心了。

好了，下面开始我们的旅行吧。

PS2	厂商：TAITO		发售日：2003.8.28
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

STB 一、空白的过去



“好一张奇怪的明信片。怎么看都是恶作剧。不过上面那潦草的字迹像是我中学时代的字迹。”藤枝隆弘，一个准备在懒觉中度过暑假的大二学生。今天，他收到了一封奇怪的明信片，上面写着8月12日在“那个地方”集合。寄信人是贺茂理柰，白中时代大家所向往的理想女孩。她是坚决不会搞出这样的恶作剧的。藤枝忽然回忆起来，8年前暑假的最后一天，白中探险部的部员全部转校，他们跟理柰约定，不论他们搬到何处都要和我们保持联系。可是，他们为什么必须转校呢？对这个问题，藤枝给不出满意的答案。因为，那段时间的记忆在他脑中是一片空白。来到城市后从来不想回故乡白之滨看看。在那里度过的最后一个暑假到底发生了什么事情？为了找回那段空白的记忆，藤枝决定回到白之滨。

“咚咚咚”，急促的敲门声把藤枝从深思中拉了出来。同学泽地彩佳和与谢野信介出现在面前。信介也是原白中探险部部员，有幸和藤枝一起考到了应庆大学文学部。同样地，信介也收到了相同的明信片，上面是自己的字迹。但是信介也记不起来自己为什么会写这样的明信片，为什么离开转校白之滨。本来二人打算一块回去看看的，可是彩佳非得要跟着一起去。城市里呆惯了，女孩子偶尔也要出去跑跑嘛。

就这样，寻找过去的旅行开始了。

STB 二、重回故里

8月12日，白之滨。虽然乘坐着低座小摩托车辛苦了点，但比起倒6次班车要方便多了。我们到了白之滨车站，稍做休息。碧空万里的好天气使得彩佳兴致勃勃，大嚷要转遍和歌山。看来她是错以为藤枝他俩要去的地方了。这里可不是和歌山的名胜景地“白滨”，而是一个普通的小乡镇“白之滨”。还好，彩佳毕竟没来过乡下，再加上这里的景色也不错，还是痛痛快快地跟着他们走了。

藤枝一行人首先来到了母校——白之滨中学。藤枝站在校门口，想到了自己不过在这里读了半年。忽然，藤枝觉得**教学楼窗户里站着一个美丽的少女，清纯的校服配使她看上去更像个天使一样**。不过，这只是藤枝回忆的碎片而已。

在这里既然得不到什么线索，我们就来到了白之滨海滩进发。远处看沙滩一片耀眼的白光，碧水蓝天，是游泳的好地方。看，彩佳连泳衣都带来了。不过此时的藤枝并没有心情游泳，明信片之谜才是首要任务。不过这里还是有点收获的。山崖上的千年樱让藤枝又想起了什么……

欧姆屋，相当于海边的杂货店。别看它小，历史还很悠久哩。藤枝小的时候就有这家小屋了。小屋的细沙樱桃果汁是我们的最爱。小屋的主人是个凶巴巴的阿姨，果然，阿姨以凶神恶煞般的面孔出现在藤枝他们面前。不过，





大家都习惯了这张面孔了。其实阿姨还是很好的，经常给小时候的藤枝、信介们细沙樱桃果汁喝。可是当藤枝表明他们是8年前在这里上学的中学生时，阿姨突然火冒三丈，要求他们立刻离开这个小镇，不要再回来。阿姨愤怒离去，留下的是三个不知所措的人。难道藤枝和信介做了什么令全镇惊动的坏事？

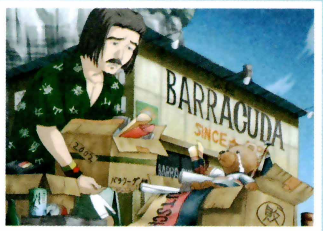
藤枝他们带着疑问来到了BARRAGUDA，一个类似于茶店或快餐店的小馆，号称是白之滨的大人们必来的地方。不过这家店的老板很喜欢冒险，经常带着白中探险部去爬山、远足。所以，这个大人们的集散地也成了孩子们的据点。不过好像今天还没开门。我们只好去神社找贺茂理柰。

“这个神社的最初建筑时间可以追溯到飞鸟时代后半期，那时，这一带盛

行熊野信仰。”藤枝滔滔不绝地介绍着。彩佳确是佩服藤枝的渊博，可信介却揭了藤枝的老底。原来他父亲是有名的民俗学者。庭院的沉寂被扫地声打破。寄信人贺茂理奈从后院走了出来。曾经的学长温文尔雅，明信片肯定不是她的恶作剧。她告诉藤枝他们，明信片是他们自己画的、写的。8年前他们把各自的明信片交给了理奈，要理奈在8年后寄到各自的所在地。明信片后面写有8月12日在“那个地方”集合。今天藤枝、信介已经来到了白之滨，白中探险部的其他部员应该也到了。只不过“那个地方”指的是哪里呢？上面的“814”又意味着什么呢？是8月14日即将发生什么吗？理奈猜测是牙医的意思，因为那时中学生之间流行玩谐音游戏，814的发音和牙医的发音差不多。不过信介提出了和牙医更接近的发音“8148”。看来这个谜题还不能解开。“那个地方”指的又是哪里呢？理奈提议去快餐店看看。最近老板开门比较晚，好像是因为要出去长途旅行一年的缘故。既然STB（白中探险部的日文字母缩写）的部员都收到了，那么大家会不会以BAR作为聚会地点呢。

正要准备去BAR时，信介提出了一个很严峻的问题，他们还没找到住的地方呢。理奈就把神社的宿坊钥匙给了藤枝他们。

将行李放到宿坊后，他们再次来到了BAR。老板果真开门了，不过好像心情不太好，搬个大箱子累死累活的。虽然知道老板的名字叫佐伯右一，





但是藤枝还是习惯性地叫了声老板。不过，多年后相遇的激动并没有在老板脸上体现。对藤枝他们的到来，老板表现得更像是惶恐。藤枝脑中此时又出现了记忆的碎片：**三只死去的白兔，仇视都市的东西，讨厌大家，欺凌弱小……**。藤枝呆滞了一会。

众人准备进店里说话。藤枝、信介惊奇地发现，原STB部员玛利亚部长和阿真。结城玛利亚现在是大阪护士学校三年级学生，福良真在大阪学习系统工学。他们俩也是收到了自己写的明信片，对那段时光没有记忆才回到这里的。玛利亚记得BAR里应该挂着他们探险部的照片，藤枝翻箱倒柜，急得老板直慌。原来老板还藏着理奈的照片呢。最后在摆威士忌那层上面找到了STB全员照片。拿着旗子的是乔治，最边上的小妹妹是乔治的妹妹望。彩佳刚要继续猜其他人是谁时，店中的头号疯癫人物马里奥登场。穿着巴西足球队队服，弹着吉他，只顾唱自己的歌。众人没有理睬，继续看照片，发现还有一个孩子被墨迹挡住了，只露出了一个帽子角。不过四人谁都不记得这个孩子是谁？老板说是他不小心把酱油洒在了照片上。从照片推断，拍摄时间应该是在夏天，大家浑身脏兮兮的，应该是在埋完时间资料容器后照的。“那个地方”莫非就是STB埋下容器的地方？

众人来到了“天狗鼻山崖”那棵千年樱树下。没想到乔治和望出现在了这里。本是足球健将的乔治身体有些发福了。看着那棵大树，藤枝又回想起，**夜晚，美丽的少女站在樱树下呼喊着藤枝的名字……**。

众人在树下挖出了一个箱子。里面装的是什么呢？

STB 三、白之滨的传说

箱子里面是一张破地图和一把破旧的钥匙。众人回到BAR，推测地图所表示的地方在哪里。手绘的地图像是白之滨的港口，但是上面有弯弯曲曲的线条，就像小河一样。但是白之滨没有河流啊。正当众人怀疑它是不是白之滨的港口时，还是信介发觉出这张地图是自己画的。STB的标记是望写上去的。玛利亚想起来，码头那里是STB的秘密基地——第二活动部库兰小屋。白之滨现在正处于再改造之中，不知道被拆了没有。

众人赶紧来到白之滨渔港，却不见了望。乔治说不用管她，她途中肯定又看见什么描绘素材了。夕阳下的渔港使藤枝不禁哼起小曲。大家对这支曲子有股莫名的熟悉。

众人在码头果真看见了库兰小屋，藤枝回想起**大家在炎热的夏天里戏水的场景，一个个从二层的阳台跳下水中，好不惬意。那个少女在“跳台”上高兴地看着大家玩耍**。阿真用找到的破钥匙打开了门。屋子中摆着STB的团旗，还画着兔子的图案。看到兔子，藤枝终于想起那个回忆中多次出现的女孩子名叫由佳。

众人正准备回神社时，藤枝看见望正趴在码头上画猫咪。她天真地说，这两只小猫和普通的猫不同，是外星猫。为了将这些证明给别人，必须纪念性地画下来。真是“绘画女神”从天而降啊。藤枝没有为了不让望扫兴，就和众人先回去了。可巧的是，STB的每个人都没有找到住处，因为他们订房间时只要自报姓名，对方肯定说旅馆住满了。看来他们在这里确实不受欢迎。于是，大家决定一起住在神社。

来到神社理奈早就料到他们没有地方住，特意为他们准备了房间。藤枝向理奈问起了由佳的事情，理奈无奈，只好说出她以前为STB照全家福时，里面确实有个女孩叫由佳。底片就在她那里，如果明天早上去照相馆冲洗的话，中午应该就能取到。

接着，藤枝问起了明信片上为什么会出现三脚乌鸦和兔子的图案，神社中是否有两者之间的传说。理奈为大家讲起神社的起源。从前，神武天皇攻入大和时，给熊野带路的是只三脚乌鸦。三脚乌鸦既是熊野的使者，也是太阳的化身，还是贺茂一族的祖先。三脚乌鸦和中国的神话——“后羿射日”有关。中国以前有十个太阳，十个太阳同时升起的时候，大地上的一切生物都要饱受煎熬。后羿箭法出众，为了大地上的生命，他分别射穿了9个太阳中的9只乌鸦。被射下的乌鸦落在了地上。和普通乌鸦不同的是，它们有三只脚。以上这些是很多人都知道的传说。但是之后的故事确实本地独有的传说。其实月亮也有10个，住在月亮上的三腿玉兔因为各自相对应的三脚乌鸦的死去而感到无限悲伤。9只玉兔也落到了地上。日月同落的地方就是神社的后山。

虽然不知道STB从哪里知道的，但是明信片上的图案乃是本神社的秘纹。

STB 四、特殊的节日

望比我们还先到宿坊。彩佳、玛利亚、望留下做饭，男生出去购买材料。信介称，BAR的老板告诉了他一个钓鱼的好地方。信介把藤枝拉到店内，原来钓鱼的好地方指的就是掀开地板钓鱼。据老板说，这个地方因为能赶上涨潮，总是能钓上大鱼。玛利亚曾经在此钓上了约30公分的大鱼。钓鱼需要耐心，这让藤枝想起了小时候和父亲一弘一起钓鱼的场景。比起工作忙碌而不能陪伴孩子的父亲，整天优哉游哉陪儿子玩的藤枝老爸实在让人羡慕。藤枝的父亲现在正在西藏研究当地传说，最近的一次书信已经是几月以前了。耐心终于有了回报，藤枝和信介每人都钓上来一条大鱼，也有30公分那么大。为此二人还合影纪念。

阿真采购的菜，藤枝和信介的大鱼，女生们的手艺，构成一桌美丽的大餐。吃罢，藤枝叫上信介一起去后山转转，阿真也跟着去。小时候他们胆小没敢去，现在的后山因为日月同落的传说更加增添了一份神秘感。

林间小道是那样的漆黑。突然一个采煤老大爷从黑暗中走了出来，身边的狼狗凶恶地吼叫。三人被吓得屁滚尿流。藤枝他们以前好像也有过同样的经历。正在神社院中喘息之间，从库房里传来了理奈的念经声。信介好奇心大，非要听听，藤枝和阿真只好跟着偷听一下。理奈似乎感觉到他们三个在门外，就故意通过经文暗示他们，在书架上可以找到一本卷物。神社的宫司，也是理奈的父亲把她叫了出去。藤枝他们根据暗示找到卷物，发现又是一张地图。藤枝感觉8年前也见过似的，决定明天去图书馆查查。

每年的8月15日是白之滨的节日，怪不得神社附近已经摆上夜市了。信介一溜烟地跑去看夜市去了。藤枝、阿真和乔治一起洗了个热水澡。藤枝洗完









澡回到房间，觉得自己也应该去夜市逛逛，说不定能回忆起什么。藤枝约了望一起去。虽然很开心，但是总觉得不如8年前热闹，也许那时陪伴在身边的是由佳的缘故吧。

藤枝把望送回住处，在回自己房间的路上看见了宫司。原来宫司要举办胆量大赛，这是每年节日的惯例。藤枝把望和彩佳叫了出来。首先由宫司讲个鬼故事，一起听的还有几个小孩子。故事很恐怖，说是神社后山高处有一股瀑布，山里还住着一个独眼独角的怪物。怪物身高一丈四尺，比小鸟飞得还快，眼睛会发光，嘴咧到耳边，发出恐怖的声音在山中徘徊。它经常躲藏在岩石和树的阴影下，路人经过时便扑上去将路人撕裂吸食生血。一个夏天的夜晚，村里一个少妇背着婴儿急匆匆地走在山道中。她名叫阿胜，就像她的名字一样，是个很好胜的女人，但太冲动，做事不想前因后果。今天，她跟村里人打赌，看能不能在晚上上山，摘下瀑布旁边只有晚上才开的白花。阿胜终于来到了瀑布，摘下花时从瀑布里传来了恐怖的吼声。阿胜头也不回地跑回村子，吼叫声像追命似的一直在身后回响。当跑到村子时候，村人看到她身后被的婴儿已经被撕掉了脑袋。

大伙已经吓得不行了，可是比赛还没真正开始呢。大伙还需要组队上后山转一圈。藤枝选择彩佳上山。乔治、信介、阿真这三个家伙扮鬼吓人，却被彩佳毫不留情地扁了一顿。

胆量大赛结束了。藤枝回到房间刚想睡，彩佳深夜来访，把藤枝叫到屋外看星星。睡不着的藤枝来到海边，看见漫天的萤火虫后，想起由佳曾经在自己的面前换上泳装，并在水中戏水的两个片断。

8月13日，信介一大早就把藤枝揪起来，此时所有人都醒了。天还没亮呢，大家要一起去露天洗浴。全裸着看日出还真是壮观的景色。

吃过早饭，理奈来到，告知大家已经知道明信片上“814”的意思了。本来，白之滨每年的节日是8月15日，但是每隔8年就会举办一次特殊的节日，定在8月14日。这些明信片既然是在8年前写的，那么8年前的节日日期也应该是8月14日。大家决定去街上打听打听，看能否得到一些有关特殊节日的情报。藤枝在乐器屋打听时，乐器屋老板认出了藤枝，说他曾经在这里买过一只奥卡利那笛，并从仓库里拿出一只坏了的长笛交给藤枝。据老板说，8年前，藤枝拿着这个长笛跑到这里来修，但是因为太贵，修不起，所以先买了个便宜的奥卡利那笛。长笛暂时寄存在老板这里，等有钱了再来修。可是藤枝这一走就是8年。藤枝听完，回忆的片断又从脑中闪过，由佳悲伤地捧着一只死兔子，放进了篮子里。

藤枝从乐器屋出来后马上去了灯台，在入口处，刻着STB标记，和库兰小屋中的图案是一样的。时间已经是11点了，大家来到集合地点。很多人都没有得到什么有价值的情报，只知道除了藤枝原先的家已经变成了一片空地外，其他人的家还保持原样，只不过住进了新户而已。倒是STB部员打听到了有用的消息。一位老大爷告诉她，在8月14日这个特殊的节日里千万不要去神社，镇上的人如果去了那儿没准会遭遇神隐（人突然消失的现象）。8年前已经有个人神隐了。相比彩佳的消息，还是藤枝那只长笛显得有迹可寻。乔治让藤枝再哼一下他在渔港时哼的小曲，藤枝哼完后，大家都说曾经听过长笛演奏的版本。莫非谁开过演奏会。于是大家决定去学校的音乐教室找寻线索。不过藤枝先去了位于操场边的山羊小屋，并帮助一个叫塔子的小姑娘找到了被放走的山羊。之后才来到音乐教室。

STB 五、吹长笛的少女

中学时教音乐的北泽老师，喜欢把合唱比赛、乐队等演奏会录制在录音带里作为收藏。翻箱倒柜后，玛利亚找到了一盘磁带，上写“上课时转校生君坞由佳为大家献上一首长笛小曲”大家听完磁带中的演奏录音终于彻底想起来了，他们第一次听到这支曲子是在屋顶上。

那时，白中探险部的第一活动部就在教学楼的屋顶。某日，夕阳西下，由佳在屋顶上独自演奏。在这里打瞌睡的藤枝一觉醒来已是黄昏。听完由佳舒心的演奏，藤枝不禁鼓掌。由佳显得非常害羞。不过藤枝平易近人的感觉使两人拉进了距离。由佳接着演奏，STB部员此时开始集合了，他们静静地听完了由佳的演奏。

玛利亚说道，由佳是6月份从城里转学过来的，在这里总是受欺负。藤枝继而想起了长笛坏的缘由。三个女中学生总是欺负由佳，一次，她们把长笛偷来，在屋顶上计划把长笛藏在那里。藤枝及时赶到，与她们争夺长笛。争夺中，长笛从屋顶上掉了下去。STB一起到楼下找，发现长笛已经摔坏了。由佳拿着心爱的长笛，哭诉自己的遭遇，并指责乡下人为什么总是看不惯城里人。伤心地走之前还质问藤枝到底站在哪一边。

藤枝和阿真其实也是从城里转学来的孩子，和这里的孩子很不合群。在发生长笛事件之前藤枝对由佳已经有了好感。他们STB一起凑钱买了个奥卡利那笛，把摔坏的长笛暂时先寄存到乐器屋老板那里。藤枝在一个下雨天里把奥卡利那笛送到了由佳的住处。已经好几天因病没去上课的由佳又恢复了往日的笑容。

STB 六、神隐事件

大家和由佳的关系渐好后，经常去第二活动室玩。大家来到库兰小屋，回想起STB每天都在这里跳水玩。但是由佳的身体很虚弱，并因为“中暑”还晕倒过。在那次病倒之后，由佳住进了她家对面的折原医院。

折原医院早已倒闭了。杂货店的阿姨刚从邻镇的医院看病回来。阿姨看见藤枝他们就气不打一处来，骂他们是瘟神，8年前的就是因为他们，后山的山顶没有发光，渔业、庄稼没有任何收成。彩佳从阿姨那里套到由佳住院后消失的消息。但阿姨马上意识到说漏嘴了，改口说在医院中病死了。后来藤枝不能面对这样的事实，只想起他和由佳深夜坐在篝火旁边的场景。

车站前，身为护士的玛利亚想起了由佳患有“桑达依布林综合症”，这是一种非常罕见的疾病，患者小时候受日晒后会出现贫血，青春期时还有治好的可能。可是如果错过了这个时期，那么就不能治愈而死去。

藤枝忽然觉得由佳的死和自己有关，试图离开白之滨作为逃避。还好，藤枝在众人的劝阻下才清醒了头脑。大家决定分头寻找线索，信介去书屋找





藤枝父亲的著书。另外，彩佳由于学习古文很用功，所以读懂了昨晚在神社书房中拿到的地图。大体内容是中国的八卦，用来占卜的。玛利亚去看看邻镇的医院，说不定有原来在折原医院工作过的护士。乔治去翻看望的日记。阿真去图书馆查找报纸和网上的消息。理奈这时骑着小摩托送来了洗好的全家福。藤枝拿着全家福照片和彩佳一起来到了BAR。

在去BAR的途中看到望。望说乔治最近有很多烦恼，希望藤枝能去跟他聊聊，以解开哥哥的心扉。

藤枝和彩佳来到BAR。本想从老板那里询问消息的藤枝反而被老板劈头盖脸地质问了一番。原来，8年前，STB曾经在BAR集体开会，商量把由佳带到后山。可是由佳在那天晚上消失了。那时是由佳住院期间，身体极其虚弱。老板猜测他们上后山的剧烈活动导致了由佳病情恶化并死在后山。由于受到惊吓，STB把尸体埋在某个地方后逃跑，并从此封印了自己的记忆。镇上的人没有把他们上后山的事情和由佳消失联系在一起，而是说由佳在医院病死。但是彩佳却提出了质疑，既然他们选择了封印自己的记忆，为什么又要让理奈在8年之后把自己写的带有暗示性的名片寄给他们呢？

藤枝把地图给老板看，老板看到地图后，称理奈对发生了什么事情很清楚，出于某种原因，理奈不能说出原委，必须等到8年后再做了断。接着带着

他们到了河边。

来到河边，藤枝回想起自己和由佳曾经单独来过这里。**藤枝问起由佳为什么老是穿长袖、戴帽子。由佳回答身体不好。第二次是STB全体和由佳来这里野营。夜晚，其他部员都已睡着，藤枝和由佳坐在篝火旁，谈起了桑达依布林综合症。由佳的母亲5年前也是因为这种病死去。但是藤枝父亲书中记载着有种泉水能够医治这种怪病。**

老板向二人说明了地图。右下角是河边，往上一点是瀑布，神社后面是后山，眼前这座大山叫“天马之岳”。瀑布上方和天马之岳的中间地带有个“亥池”。亥池流向“羊泽”。后山后面，西南方向的邻镇叫“牛原”草原，从后山上看，天马之岳和牛原之间夹着“光继峰”。山峰前是去年打雷烧掉的“蛇皇本”大树。最左下画着龙的竹林是从前的白之滨。彩佳发现地图上的神社位置正朝鬼门，即东北方向，是招魔的方向。

忽然，藤枝叫老板和彩佳趴下。原来，昨晚的采煤大爷从瀑布后面走出来，走了过去。据老板说，8年前发生神隐事件后，村长就委托老大爷守山，每8年一次的特殊节日里，天马之岳山顶上会出现光柱。瀑布后面有洞窟，里面放有石碑。既然采煤大爷是从瀑布后面走出来的，那么藤枝他们也能进去吧。

来到瀑布后面，发现了一座石门，但是上边上着大铁锁。藤枝回想起，**STB把什么东西埋在了石碑下**。可以确定的是，STB8年前确实来过这里。

三人回到BAR，藤枝问起老板由佳曾经的住处。老板告诉藤枝，因为由佳身体虚弱，所以她的住处就在折原医院的后面。医院早已经破产了。

藤枝和彩佳来到商品街，遇见了乔治。他已经偷看了妹妹望的日记，里面确实记着神隐事件。事件发生后，乔治和藤枝还曾经单独出去野营过，对什么问题私下交谈。为了不打扰二人的对话，彩佳假装去别处逛逛。藤枝追问起望曾经跟自己提起过的乔治的烦恼，乔治对妹妹的多嘴表现得很是不满，在藤枝的追问下终于说出了一直埋藏在心里的结。原来，乔治出国去巴西进行足球留学后，在那边发现自己的水平实在和巴西足球相差太多，于是放弃了足球，放弃了自己的理想，早早回到了日本。说完。乔治狂笑着跑开了。

黄昏，藤枝又想起了那死去的兔子。于是决定在去由佳的住处之前先去学校一趟。看着白天来过的小饲养屋，藤枝终于想起了兔子的死亡经过。**由佳是白之滨中学的饲养委员，本性善良的她细心照料着三只兔子。一天，当她和藤枝来到兔屋时，发现三只兔子已经死了两只，剩下的一只也是奄奄一息。远处，曾经偷走由佳长笛的那三个不良少女跑出了校门。很明显，这三个坏家伙对上次没有彻底欺负由佳的事情耿耿于怀，于是将作恶手段升级。由佳试图去关野动物医院治好幸存的小兔，不过没有成功。后来的回想片断表明藤枝他们出于某种原因来到了河边，上了瀑布，进石门，将兔子埋在了洞窟中。至于为什么这样做，很可能是因为洞窟中有座老虎的石碑。**

听到藤枝讲到这里，彩佳似乎又从自己学到的知识中挖出了什么似的，说兔子和老虎之间应该有着被保护和保护的联系。至于具体是什么关系就说不清楚了。

两人紧接着来到了废弃的医院。藤枝站在由佳住处的窗前，回想起**自己经常穿过小道来看望生病的由佳。她那时的病情已经恶化，需要转到更远的医院去治疗。本来，这家医院是她亲戚开的，为了治疗她患的罕见病，医院专门购买了昂贵的医疗设备。那时的她在医院里喜欢看一本漫画，名字叫《蓬莱的庭院》。**

该是回去的时间了，藤枝想去书屋看看有什么线索。不想，信介早就把书屋的相关资料都买了下来，抱着一摞摞书，满头大汗。这些书全是藤枝父亲写的，晚上回去查找的工作就交给信介了，藤枝可不愿意读自己老爸的著作。

学校已经关门了，看来图书馆是去不成了。众人只好回神社再作打算。

STB 七、情报收集

晚上，回到宿坊，大家分别汇报自己收集到的情报。玛利亚去了邻镇的医院，还真找到了一个从前在折原医院工作过的护士。从她那里得知，折原医院为了医治由佳的病，花高价买下一整套医疗器具，导致财政上陷入困境。加之8年前的神隐事件，政府对其采取了严厉的惩罚。镇上的人都害怕自己跟这家医院扯上关系，纷纷不来这里看病了。很快地，医院在当年的秋天就倒闭了。她在收拾由佳的房间时找到了奥卡利那笛子。说罢拿出了笛子给大伙看。

阿真在图书馆里有两个目的，一个是找8年前的报纸，一个是上网找消息。很遗憾的是，所有相关信息的报纸全都不见了，估计是被当地人销毁了吧。还好，阿真这个电脑天才不是吹出来的，他在网上找到了8年前神隐事件





的消息。据记载，事件发生后，他们STB被镇上人怀疑是杀害由佳的凶手。由于拿不出相关的证据，且STB自己的记忆是一片空白，所以他们被无罪释放。政府还准备组织搜山运动。可是当地人强烈反对，怕触犯了后山的神灵。

信介那里就没什么好说的了，今晚估计他是睡不了觉了。那么多书等着他看呢。还好，不是什么枯燥的学术论文，都是些民俗的东西。

藤枝来到海岸，彩佳又凑过来谈星座。看着海上的点点繁星，藤枝又回想起**第一次和由佳在海中游泳的场景。在库兰小屋中，由佳第一次换上了泳装，藤枝背朝着她涨红了脸。海上的萤火虫像是舞动的生命，由佳畅快地在海中嬉闹。可是，之后的回忆都是断断续续的，红眼的兔子，奇怪的石头，黑暗的深渊……。看着绝望的由佳，藤枝誓言要保护她，两颗相爱的心碰撞出了火花。**

■文/sonic

坏结局17

八、封印的记忆

8月14日。

走廊中，睡眼朦胧的信介走出房门。看来这一夜他确实在“品味”藤枝父亲的著作。不过，辛苦还是换来了成果。信介说，书中提到过白之滨里有个蓬莱山，传说里面有长生不老药。秦始皇时代的徐福曾经来这里炼丹。

庭院中，理奈对大家说，所有的事情她自己都知道，自己的记忆没有被封印。但不能告诉大家是什么事情，因为这是后山的定律，STB记忆丧失也是后山的定律。一切的



一切都需要他们自己想起来才能找到答案，而且要在今晚之前！

彩佳问理奈，为什么神社面冲鬼门。理奈解释道，神社祭拜的不是神，而是“天照大神(太阳)”——三腿乌鸦。不过这只是表面，其实是祭拜玉皇大帝和秦始皇的神社。

理奈要大家在下午的5点之前来到书房，到那时，一定要记起“哪里”和“为何”这两个关键词。

最终，我们还是没有想起任何东西，带着满腹的疑团回到了东京。

好结局1

八、身边的人

一大清早，彩佳就起床了。看来她今天的心情很好。

晚上，藤枝陪着彩佳散步。来到海边，彩佳因为打闹扭伤了脚。藤枝背着她往宿坊走。彩佳在藤枝的耳边小声地告白了自己对藤枝的爱意。两人这才发现，原来他们爱的人就在身边。虽然这次的远行没有找到呼唤自己的声音，但是他们却找到了自己的另一半。

[结语]

本作共准备了18个坏结局和4个好结局准备给玩家。笔者打了22遍，尝试了各种选项组合，打出了15种坏结局和1个好结局。由于交稿时间紧迫，故没有继续进行。诚然，本文列出的好结局1不能算是圆满，由佳的神隐之谜还是没有解开。这不能不说是个遗憾。如果有哪位仁兄能打出来圆满结局，请一定要告诉俺哦！

自由战士 FREEDOM FIGHTERS

基本操作

左摇杆……………………角色移动
右摇杆……………………视角转动
△…………………命令“进攻”
□…………………命令“跟随”
○…………………命令“防御”
×…………………………调查
L1…………………………跳跃
L2…………………………蹲伏
R1…………………………射击
R2…………………………攻击
L3……………………射击模式
R3……………………装备菜单
SELECT……………………地图
START……………………游戏菜单

攻略解析

[序章]

出门用钳子敲死士兵后跟随JONES（老伯）行动，一路上他会教给CHIRS一些基本的知识。基本上算做是学习关卡，没有难度可言。

[SOVIET DOMINATION]

POLICE STATION

▲作战目的：

更换警察局的旗帜。

▲作战重点：

前往大街与被困的警察交谈并从车上取得C4炸药。

找到下水道的井盖调查并选择“ANOTHER LOCTATION”进入[POST OFFICE]一关。

在[POST OFFICE]一关中将C4炸药安置在加油站的巨大储油桶上。爆炸成功后返回[POLICE STATION]。

利用地下铁通道迂回到警察局停车场（地图●位置）的小门并以蹲伏的形态进入。（地图中的×为敌军的防御工事）

警察局大厅外有很多敌人，建议回避。

在警察局三层的一个房间中救出Isabella。

从救出Isabella的房间窗口外出更换警察局顶的旗帜。

POST OFFICE

▲作战目的：

更换邮局的旗帜。

▲作战重点：

跟随Isabella移动进入“自由战士”的指挥所。

从Isabella处取得情报后与同屋的两人交谈使他们加入。

外出后消灭全部的守军，可以借此机会熟悉一下对友军的几个命令。

从邮局后门渗透。（地图▲位置）邮局内二层救出“自由战士”成员。

在邮局屋顶更换旗帜。



[IN A NEW YORK MINUTE]

HOTEL

▲作战目的：

更换酒店的旗帜。

解救战俘。

▲作战重点：

从小路迂回至废墟中并瓦解敌军的防御工事。（地图二个●位置）

取得C4炸药。（图中▲位置）

救出战俘。

进入酒店消灭敌军并更换旗帜。

HARBOR

▲作战目的：

更换燃料站的旗帜。

破坏直升机场。

▲作战重点：

进入建筑物迂回至敌军的后方瓦解敌军的防御工事。（地图二个●位置）

在直升机场安置C4炸药。突破



敌军的防御工事进入燃料站。

更换燃料站屋顶旗帜。

FIRE STATION

▲作战目的：

更换消防队的旗帜。

破坏桥梁。

▲作战重点：

从地图外围迂回前进。

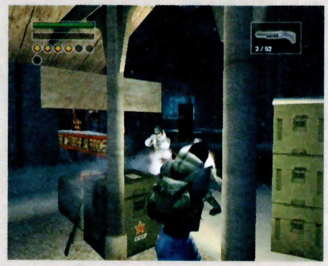
跳上废墟二层的攻击点瓦解敌军的防御工事。（地图●位置）

从小屋下到铁路。（地图▲位置）在桥梁下安置C4炸药。

从铁路旁的断口蹬上继续渗透。（地图→位置）

突破敌军的防御工事进入消防队。更换消防队屋顶的旗帜。





[BREKING FREE!]

WAREHOUSE DISTRICT

▲作战目的：

更换仓库的旗帜。

破坏东侧桥梁。

破坏南侧桥梁。

解救战俘。

▲作战重点：

在南侧桥上安置C4炸药。

沿河边小路（图中→位置）前往东侧桥上并安置C4炸药。

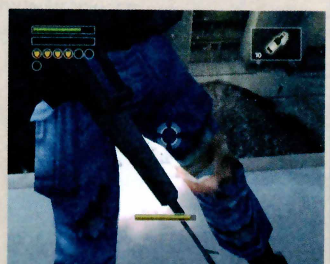
解救战俘前先在电箱上安置C4炸药（沿着连接铁栅栏的电线就可以找到）。

解救战俘。

迂回至南侧桥边并从楼梯蹬上铁路。（地图●位置）

进入楼内瓦解敌军的防御工事。（地图▲位置）

进入仓库消灭敌军并在屋顶更



机种：PS2/XBOX
厂商：电子艺界
类型：STG
日期：2003年秋





换旗帜。

MOVIE THEATER

▲作战目的：

更换电影院的旗帜。

破坏直升机场。

▲作战重点：

在经过敌人的第一道防御工事时蹲伏着从栅栏后经过。（地图→位置）

进入建筑物取得C4炸药。（地图●位置）

从此建筑物屋顶前往另一侧。

在直升机场安置C4炸药。

从停车厂通过突破敌军的防御工事。（地图▲位置）

进入电影院南侧的建筑物。（地图■位置）

在后门配合“自由战士”抵抗组织突破敌军的防御工事。

从后门进入电影院并在屋顶更换旗帜。

POWER PLANT

▲作战目的：

更换发电厂的旗帜。

破坏变电塔。

▲作战重点：

迂回前进(地图→位置)瓦解敌军的防御工事。

进入变电站外的小屋内瓦解敌军的防御工事。（地图●位置）

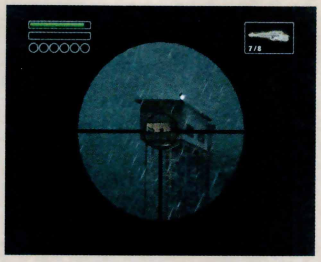
在变电塔下安置C4炸药。

沿公路前往发电厂。

突破敌军的防御工事进入发电厂。

在发电厂屋顶更换旗帜。

[DESPERATE REVENGE]



NAVAL BASE

▲作战目的：

杀死Tatarin将军。

▲作战重点：

任务开始后先干掉通风塔顶层的狙击手并取得他的狙击枪弹药。

由于本关敌军数量很多，建议按照地图上的路线蹬上阁楼，并从此处利用狙击枪干掉Tatarin将军。

[REBEL BASE]

▲作战目的：

脱出。

▲作战重点：

虽然本关没有地图，但是脱出的路线只有一条，只要注意补充武器弹药就可以。

[WINTER REVOLT]

HIGH SCHOOL

▲作战目的：

更换高中的旗帜。

破坏直升机场。

解救战俘。

▲作战重点：

突破敌军的防御工事前往直升机场安置C4炸药。

突破敌军的防御工事解救战俘，同样需要先炸毁电箱。

进入高中。

从高中二层一房间窗户外出并更换旗帜。

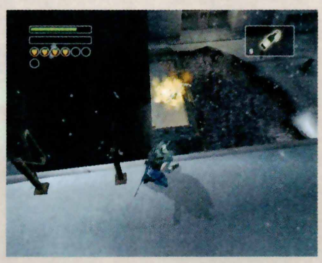
TV STATION

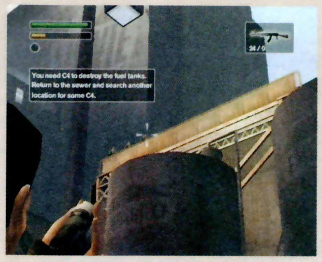
▲作战目的：

更换电视台的旗帜。

▲作战重点：

进入建筑物内并利用铁路桥前





往另一建筑物顶层，在此瓦解敌军的防御工事。（地图●→▲位置）

进入建筑物的废墟（地图■位置）后会出现坦克。

在废墟二层取得火箭筒并从二层窗口炸毁坦克。

进入电视台。

从演播间的窗户外出并更换旗帜。

[ON THE ICE]

BOAT LANDING

▲作战目的：

更换海港的旗帜。

破坏阁楼。

破坏通风塔。

▲作战重点：

任务开始后按地图上的路线迂回前进，沿途取得火箭筒（地图●位置）并破坏阁楼。

穿过一栋房子（地图▲位置）后前往通风塔。

在通风塔顶层安置C4炸药。

突破敌军的防御工事并更换国旗。

MUNITIONS DEPOT

▲作战目的：

更换修理库的旗帜。

取得C4炸药。

▲作战重点：

本关的任务十分简单，只要取得C4炸药后前往修理库收拾敌军并更换旗帜就可以了。

ARTILLERY

▲作战目的：

更换污水处理厂的旗帜。

破坏防空炮。

破坏直升机场。

▲作战重点：



在两门防空炮处安置C4炸药。

按地图上的路线突破敌军的防御工事。

前往直升机场并安置C4炸药。

进入污水处理厂消灭敌军并更换屋顶的旗帜。

DOCKS

▲作战目的：

更换发电厂的旗帜。

破坏直升机场。

▲作战重点：

穿过建筑物（地图●位置）一直渗透。

突破敌军的防御工事前往直升机场。

在直升机场安置C4炸药。

进入发电厂，入口在集装箱旁。（地图▲位置）

在发电厂屋顶更换旗帜。

FORT JAY

▲作战目的：

更换东侧塔台的旗帜。

更换西侧塔台的旗帜。

更换南侧塔台的旗帜。

更换北侧塔台的旗帜。

解救Isabella。

▲作战重点：

距离初始地点很近的废墟可以作为攻击点。（地图●位置）

在战场南侧的地下室中有武器补给。（地图▲位置）

突破敌军的防御工事进入敌军指挥部。

将四个塔台的旗帜全部更换。

在敌军指挥部的最北部解救Isabella。

—— 完 ——

■文/生平最恨直升机 · 明人



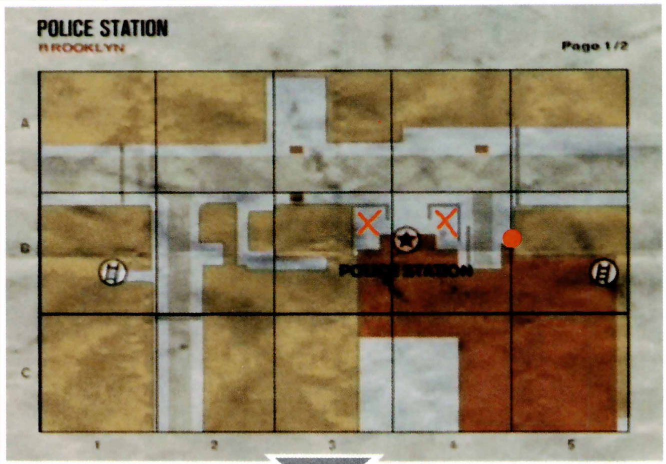


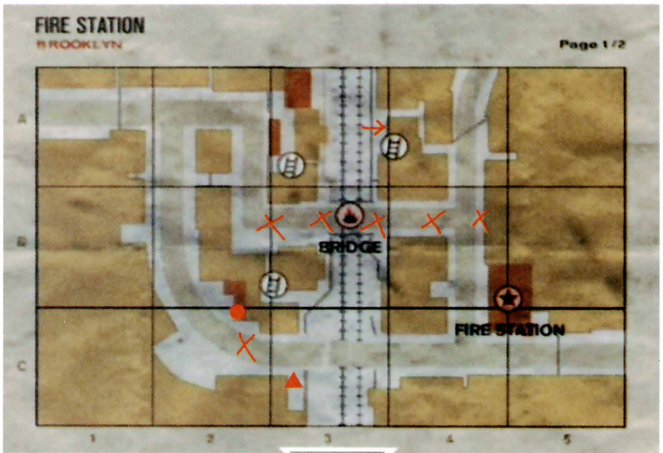
战略地图

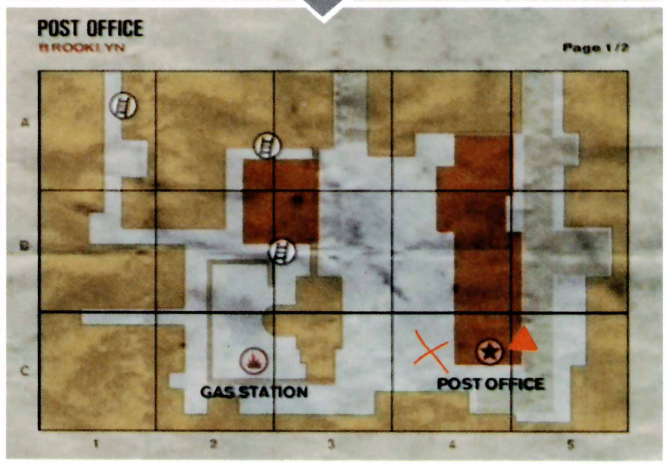
～攻略后的闲言碎语～

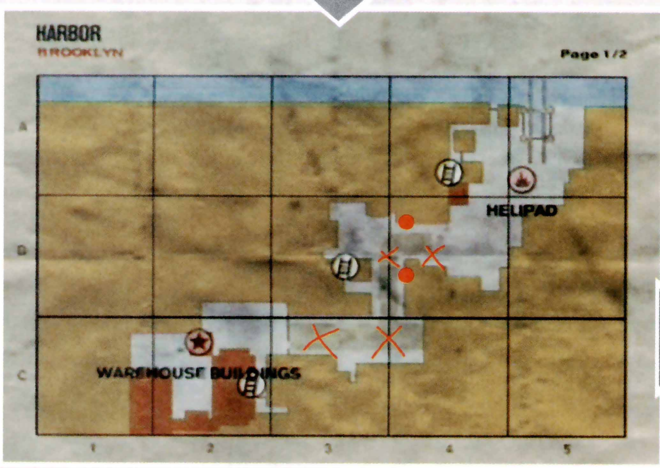
其实原打算在每关的后面都配上相应的战略地图，但是由于地图放得太小就看不清楚了，如果放得太大又担心会把攻略挤散，折腾来折腾去只有最后把战略地图全部集中在这两页了。每张地图左上角的英文就是本关的名称，诸位在与攻略部分对照的时候可以以此作为参照。

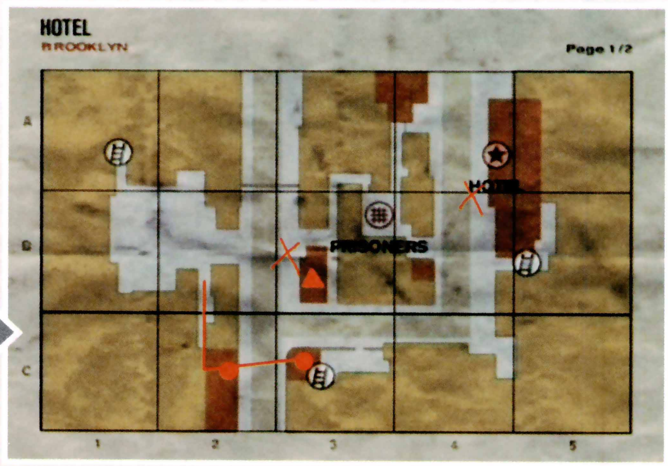
另：在［MUNITIONS DEPOT］一关中C4的位置在地图上很清楚地标明了，加之此关很简单，明人在这里就不再放本关地图了，诸位直接参照游戏中的战略地图就可以（按“SELECT”键）。

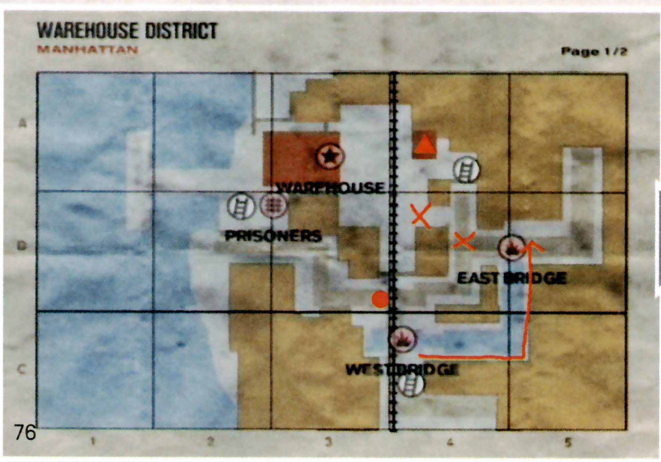


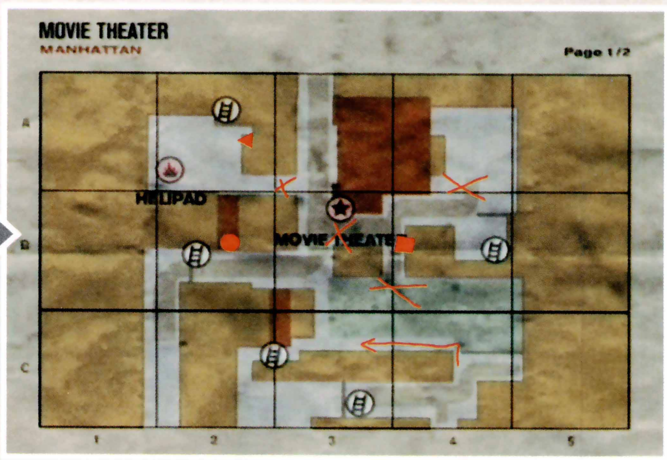


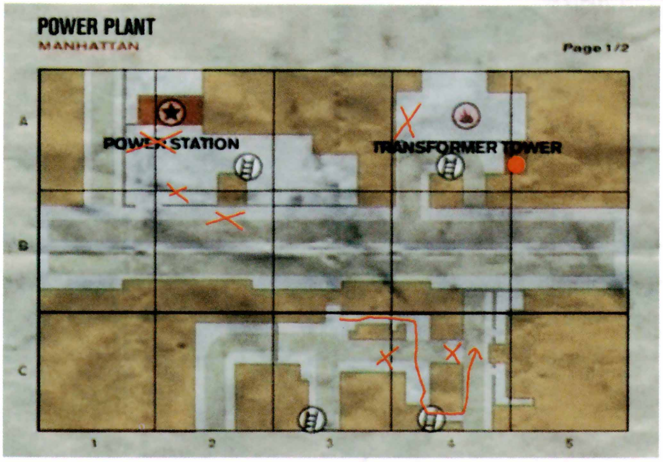


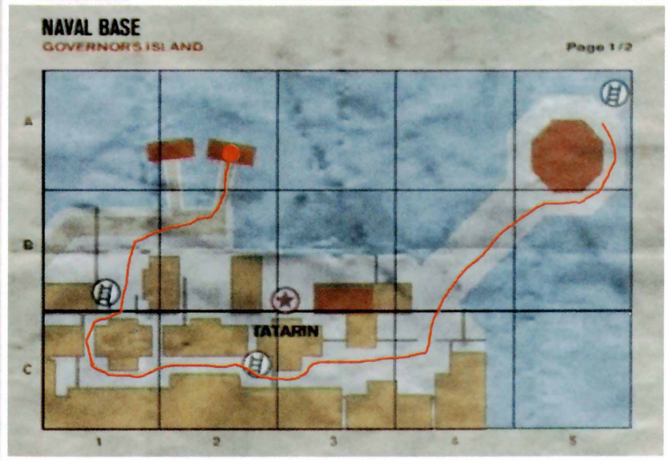


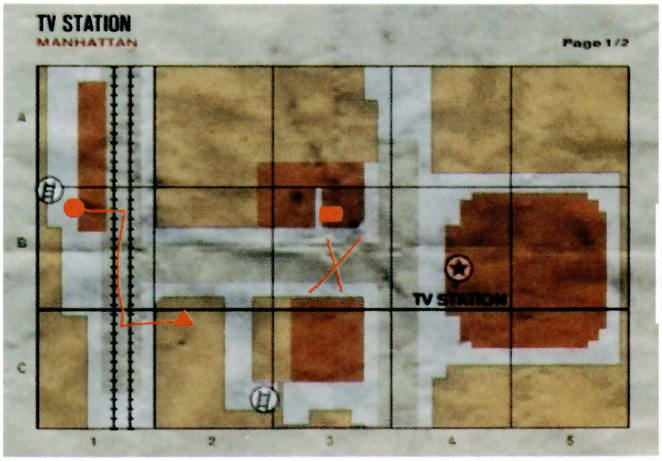


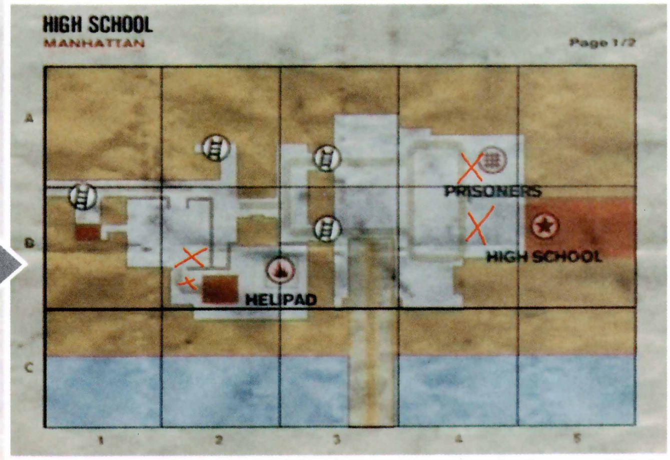


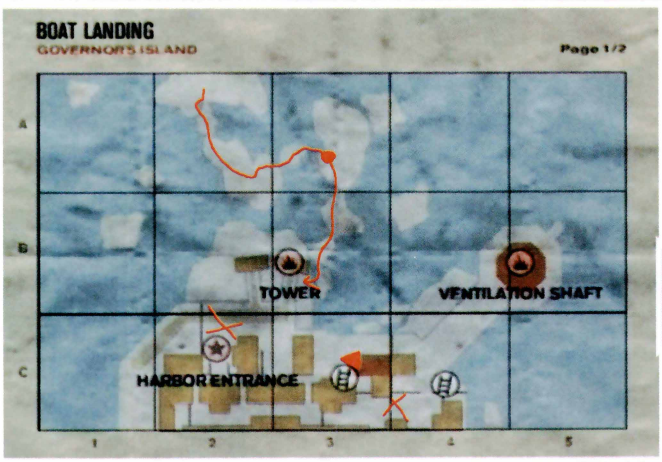


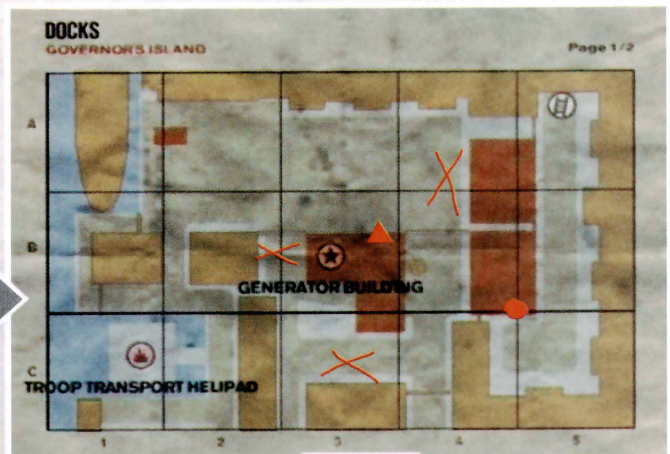

POWER PLANT
MANHATTAN
Page 1/2
POWER STATION
TRANSFORMER TOWER

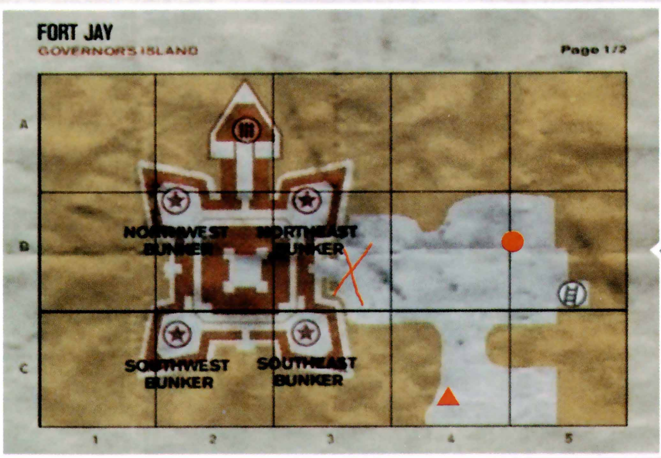

NAVAL BASE
GOVERNOR'S ISLAND
Page 1/2
TATARIN

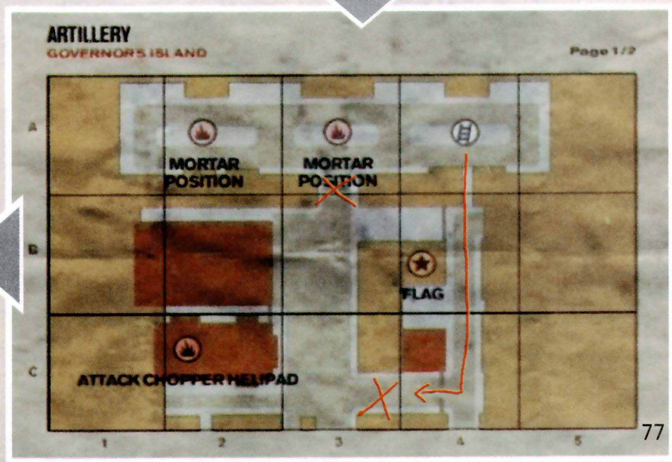

TV STATION
MANHATTAN
Page 1/2
TV STATION


HIGH SCHOOL
MANHATTAN
Page 1/2
PRISONERS
HIGH SCHOOL
HELIPAD


BOAT LANDING
GOVERNOR'S ISLAND
Page 1/2
TOWER
VENTILATION SHAFT
HARBOR ENTRANCE


DOCKS
GOVERNOR'S ISLAND
Page 1/2
GENERATOR BUILDING
TROOP TRANSPORT HELIPAD


FORT JAY
GOVERNOR'S ISLAND
Page 1/2
NORTHWEST BUNKER
NORTHEAST BUNKER
SOUTHWEST BUNKER
SOUTHEAST BUNKER


ARTILLERY
GOVERNOR'S ISLAND
Page 1/2
MORTAR POSITION
MORTAR POSITION
FLAG
ATTACK CHOPPER HELIPAD

欢迎到邮局订阅
2004年度【漫友】杂志

《漫友》杂志包括漫画版——《漫友·漫画100》、动画版——《漫友·动画100》以及月末故事版——《漫友·STORY100》。其中的内容定位既相互关联，又各有千秋、独成体系，涵盖了青少年流行文化的方方面面。《漫友》杂志秉持内容为王、读者第一的办刊理念，拥有百万忠实FANS，为华人动漫圈公认成功品牌。



漫画版 每月1日面市
邮发代号：46-89
每期定价：8.80元 全年定价：105.60元
海内外漫画资讯 原创 评论
彩绘欣赏 互动

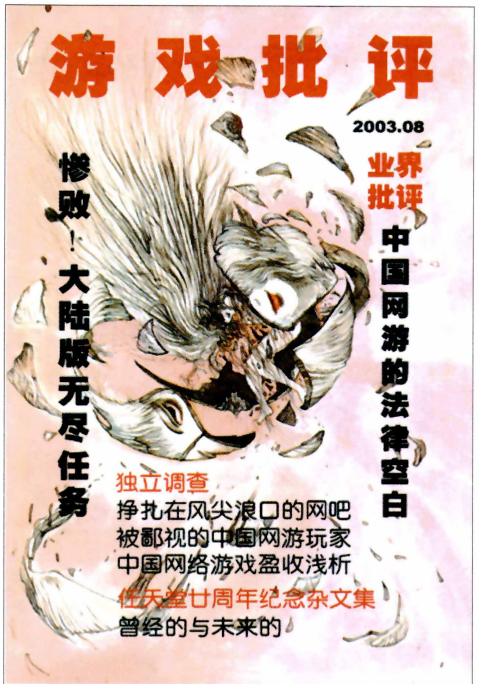


动画版 每月15日面市
邮发代号：46-143
每期定价：8.80元 全年定价：105.60元
动画资讯 动画评论 声优
音乐 CG欣赏



故事版 每月25日面市
邮发代号：46-282
每期定价：8.80元 全年定价：105.60元
青春故事 美文 专栏
同人小说 潮流

国内统一刊号：CN15-1225/J 国际标准刊号：ISSN1671-6884 每期定价：8.80元/册 旬刊全年总定价：316.80元
读者可就近到各地邮局（所）订阅，也可向本刊邮购部邮购。 邮购热线：（020）87607619 网址：www.comicfans.net



游戏批评 第19辑 定价：6.50元 11月中旬发售

特稿：惨败！大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查，剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因，反思中国游戏代理商的错误理念；

批评四人组：中国网游的法律空白

盗窃账号？盗窃武器？网上权益谁来保护？网游停转？服务中止？玩家利益有否依据？业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

批评独立调查：挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出？

中国网游盈收浅析

收多少？付多少？赚多少？玩家厂家两本帐

任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

《游戏批评》第18辑定价:6.5元



特辑：中国游戏人的生存状况调查
美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人
■评论：世嘉街机历史（连载）
游戏医学：生化危机的另一面
《钟楼3》的导演风格

《游戏批评》第11辑定价:6.5元



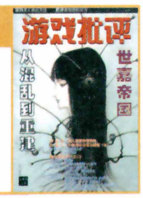
特稿：FF10好坏优劣赞骂
网络游戏：维谷中的思考
■评论：机战系列制作人访谈
CAPCOM的智慧与创造力
游戏的围剿与反围剿

《游戏批评》第17辑定价:6.5元



特稿：XBOX死里逃生或粉身碎骨
■评论：游戏作家宫本茂
十大疯狂驾驶
游戏电影叙事结构
游戏历史

《游戏批评》第10辑定价:6.5元



特稿：世嘉帝国：《混乱到重建》
■评论：樱大战制作探秘
中国历史与日本漫画
元气：从来就是这样酷
探讨马里奥世界

《游戏批评》第16辑定价:6.5元



特稿：游戏历史20年
游戏开发承包公司的时代
■评论：想了解叶伟什么？
十大街头暴力游戏
动漫和游戏翻译的职业

《游戏批评》第9辑定价:6.5元



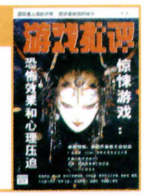
特稿：掌机:任天堂帝国的后花园
震撼人心的武士游戏
■评论：日本风格HUDSON
游戏不能承受之轻
游戏分级制度

《游戏批评》第15辑定价:6.5元



特集：小不正经之奇文共赏《电软》档案揭密
●电刑室手记 ●游戏的趣味
●编辑部的故事（漫画版）
●沉浸在游戏中的创造力
●闯关族的家

《游戏批评》第8辑定价:6.5元



特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力
■评论：TECMO你的柔情我永远不懂
世嘉风格和它的悲剧
KOF的音乐

《游戏批评》第12辑定价:6.5元



特稿：寂静岭2（小说）
源自心灵深处的恐怖
■评论：游戏电影漫谈
游戏活在日本的现实写真
游戏的理由

《游戏批评》第7辑定价:6.5元



特稿：我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述
毁誉参半的恋爱游戏
■评论：玩具帝国万岱
爽快—洛克人
游戏到底给了我们什么

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

新CD上市！

电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购

CD	简称	编号
吉卜力动画主题曲CD	吉卜力	C01
最终幻想1-10交响CD	FF1-10	A01
樱大战珍藏CD2	樱2	B01
动漫歌曲精选集CD	动漫精选	C02
樱大战珍藏CD	樱大战	A02
高达经典名曲珍藏CD（已售完）	高达	B02
寂静岭珍藏音乐CD	寂静岭	C03
恶魔与天使珍藏CD	恶魔天使	A03
最终幻想X-2珍藏CD	FF12	B03
KONAMI游戏金曲集CD	KONAMI	C04
红宝石MTV CD	红宝石	A04
最终幻想XI珍藏CD	FF11	B04
街霸3音乐精选集CD	街霸3	C05
超时空要塞珍藏CD	超时空	A05
合金装备本质珍藏CD	合金2	B05
王国之心音乐精选集CD	王国之心	C06
动漫电玩金曲集CD	动漫金曲	A06
任天堂全明星交响曲CD	任天堂	B06

CD定价：6元/张（免收邮费）

优惠办法 一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01) 樱大战(A02) 合金2(B05)

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技



纹章编年史，口袋妖怪百问，真女神转生，信长异闻·史记攻略等。最炫掌机周边，附赠精彩VCD光盘展示掌机风采。超值定价10元

掌机迷(6)

■开心价：10.00元　　10月20日出版



动新爆发力喷射的一期。大人气新世纪EVA特辑吸引无数眼球。第二刷上市热卖中。

动感新势力8(第二刷)

■定价：8.80元(双光盘)　　10月20日 再版



再突破，第三版！国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。

动感新势力 金版MTV第三刷

■定价9.80元(双光盘)　　10月30日 第三版



全面回顾樱大战系列游戏、动画OVA、舞台剧演出等，大量珍贵画面，精彩解说，感人至深，令樱战迷大呼过瘾。赞美有加，为收藏精品。

樱大战典藏纪念

■定价15.00元(双光盘)　　少量库存



系列MTV第二弹，收录20首经典游戏CG动画，全新说明书配中外文歌词对照，收藏精品。

电新银版MTV

■定价6.80元　　少量库存



2003年以来十余部经典游戏MTV，音乐CD精选，畅快欣赏，绝对收藏。双光盘，中外文歌词对照

电新红宝石MTV

■定价8.80元　　少量库存

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10　　A04 红宝石MTV
A02 樱大战　　A05 超时空要塞
A03 恶魔与天使　　A06 动漫电玩金曲集

B01 樱大战2　　B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)　　B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2　　B06 任天堂全明星交响曲

C01 吉卜力动画主题曲　　C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲精选集　　C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐　　C06 王国之心音乐精选集

(邮购详细办法见本期广告页)

电玩新势力DVD

第1辑(极少量存货，需求速购)、第3、4辑(最新出版)　每本10.00元　(第2辑已售完)

动感新势力

2003年第2期单光盘　　6.80元

第3、4、5期(少量)8期(第二版)、9期双光盘8.80元　注：动新第6、7已全部售完

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25期(10月7日出版)，双光盘8.80元。其余各期已售完。

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇) 17期(足球CD) 18期、 19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期　9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(11月中旬出版)6.50元

电玩新势力银版MTV　6.80元

电玩新势力红宝石MTV　8.80元

动感新势力金版MTV(第三刷)　9.80元

樱大战典藏纪念　15.00元

掌机迷2、3、4、5、6　10.00元

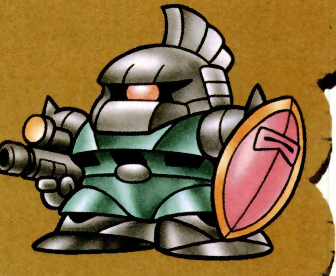
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结





天地会会长兼α队指挥官讲话：

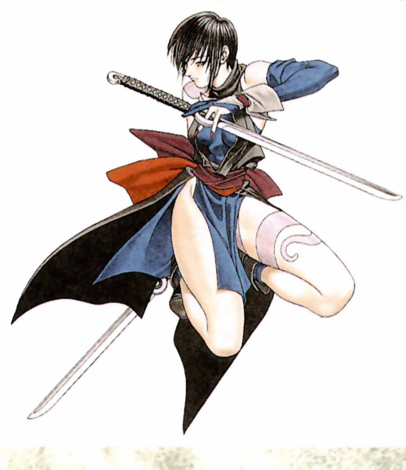
★放上一则被宋读者称为“珍藏了数年的FF8秘技”，在这个在PS2和GBA大作满天飞的年代，让大家回忆一下。

★TGS很是振奋人心，会议的光辉思想将永远照亮游戏人前进的道路……

★在研究3DKOF的系统，但愿SNKPLAYMORE会采用一些。

★改头换面版KOF2001就要出来，摩拳擦掌的期待。

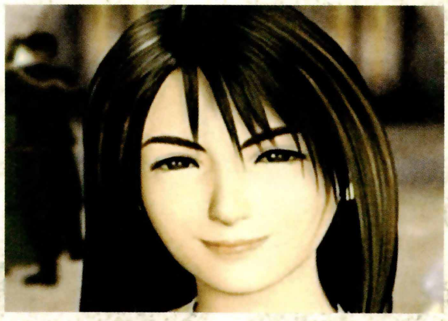
★SVC、SS零继续期待。



PS	最终幻想8
游戏推荐度:9	秘技实用度:?

●一个珍藏了数年的秘技

你想不想刚开始就拥有高达162的攻击力（版本不同，有的可能会更高。）？在去电波塔之前，如果你有一定的卡片基础了（两张GF卡，一张人物卡。），那你就去找卡片魔女，即火车站门口的女子，连赢她几回，直到你赢她后，她把5张卡片全都给你为止。此时，再去和小镇中的其他人赌卡片，一赢即得5张。当你有6张铁巨人时，将你手上除了两张GF卡和一张人物卡外，全都精致，即可改造倒数第二把兵器了（不行，就去接着赌，行了为止）。再去集一种可以改造南极风车的卡片，把它改造成魔法（风属性的），装到男主角身上，再装上力+20%和力+40%，力就可以达到162！杀死铁蜘蛛就是玩！



●第一张碟末改造究极兵器

按照上文方法改造好兵器，并使力达到162后，杀死铁蜘蛛后可得到“魔力+40%”的道具，留着别用。再接着赌卡片，得到20张黑色的像暗兽一样的卡片，可精致出结晶体，再精致出“波动弹20发”，之后，去发展情结吧,但请记得凡遇BOSS级人物必偷，在第一张碟末尾的时候，就已得够龟之牙了。改造究极兵器吧！（如果打得好，力可达到255！）

——内蒙古　宋宇

XZS：据说很稀有的秘技，有则改，无则勉。

PS2	天诛3
游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●回复体力

在游戏画面按暂停上，下，右，左，□，□，□。

●全部忍具

忍具选择画面按住R和L不放，输入上，□，□,左，□，□，下，□，□，右，□，□。

●增加忍具

忍具选择画面按R2和L2不放，输入□，□，□,上，左，下，右。

——内蒙古　宋宇

XZS：比忍术管用的秘技。

GBA	恶魔城·晓月圆舞曲
游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●蝙蝠战机出现

本人在游戏中无意发现当苍真装备上蓝魂：蝙蝠化身，红魂NO105的火炎恶魔和黄魂NO96的女妖,就可以一边飞行一边按B键，发射火焰弹了(必须要装NO96的黄魂），要是在混沌中获得‘MP无限的戒指就可以自由发挥’战机的本领了。另外装上1号魂的蝙蝠，也可以一边飞一边发射超声波了。很有趣的玩法。

——上海　何古达

XZS：蝙蝠战机？好名字。

GBA	格斗之王EX2
游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●草雉京的无限连续技

把对手逼到版边，然后用重七十五式改十轻七十五式改十ST莉安娜（或阪崎良），再重复使用上面的招数，只要中间不出差错，就能实现无限连续！

●华守纯的隐藏技

在不受到攻击的条件下，同时按住←+重脚，然后只松开重脚键。

——广东　罗威

XZS：无限的连击、无尽的KOF。

GBA	超级马里奥A4
游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●必取星大法

把对手逼到版边，然后用重七拾五式改十轻在普通关的关底都会有一个不断快速在星星、花、蘑菇中切换的方框，每取得3个会奖1UP、2UP、3UP、5UP不等。只要在进入关底前加速跑，使速度达到“P”再去顶，一定是星星，每三个就是5UP，嘿嘿嘿……（注：如使用“P”翅膀可直接顶。）

●锤工服的真正用途

很多同志认为锤工服由于发锤轨道的特殊，除了打食人花就没甚用途了，但只要你以锤工的状态进入某城堡，你会发现……锤子对任何幽灵族怪物都是一击必杀……（无属性？圣属性？）注意对幻影球无效。

●钱、钱、钱……

WORLD3中，不要急着做掉地图上的扔锤龟，先

不停地打通常关，不要与扔锤龟正面冲突，过不了多久，就会有一只龟变成一条船，这时去打那条船……咦，这不是关底的幽灵船吗？为什么只有金币没有炮啊？抢钱啊！

——重庆　黄马正超

XZS：GBA损坏原因。

GBA 牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

游戏推荐度：9	秘技实用度：9

●养鸡大法

有一个非常有趣的养鸡秘技，放出来与大家分享。

用木材和石头在田地里面围一个小圈，把鸡全放在里面，那么到了晚上不用把鸡放回去也没事，也不用喂食物，而且心也加得很快，每天只要取蛋就圆满。

——北京　LULU

XZS：奇怪、奇怪。



GBA 超级马里奥A2

游戏推荐度：9	秘技实用度：9

●简易无限加命大法

在隐藏八关中第一关第一场景，操纵角色来到右面。这里有一只乌龟，待它移动到墙角踏掉，再靠近按R键，这样龟壳就会弹起来，之后再有规律地连打R键，就可以无限加命了。此法可轻易将分数与命加上限，而且不易失误。人物推荐用马里奥。

●瞬移大法

只要完成全部96关，再按SELECT键就可瞬移了。

——四川　郑锡飞

XZS：GBA损坏原因。

GBA 宿命传说2

游戏推荐度：9	秘技实用度：8

●里欧扔面具大法

穿版3次（我是3次）在里欧身份大白之后，众人回到天地战争年代。此时将里欧的奥义魔人减杀暗修练到300以上，在战斗中使其爆气（进入无敌状态），使用魔人减杀暗的秘奥义，在秘奥义中一直按住0便有1/5—1/4的几率会追加真·秘奥义真神炼狱杀。使用后里欧便会扔掉面具！如在这场战斗中再次使用里欧的任务秘奥义便可看到他没带面具的脸部特写——超帅！可惜真神炼狱杀的攻击力



有点……

●最强法师

也许很多人都知道。穿版1次追加疯狂彗星晶灵术（费700战斗评价），将疯狂彗星使用400次以上就可以装备。然后……然后去打最终BOSS，EASY下一击必杀（20万），打神2下（40万），只见神话还没说完就挂了。

●战斗评价

本人只知一部分：A、战斗时间关系不大，但人员与怪物等级相差不能太大，这只指我方高于敌方。敌方>>我方最好（我59级时被189级的小兵全灭……）。B、战斗中不要呼出菜单、使用道具、回复术、改变战术、改变装备都可提高评价。C、不要过多使用同一特技。D、多用高级魔法。

●15个不吉利之石

这15个不吉利之石是进入水上城中村长家地下最终迷宫的条件。我以世界地图上从左到右说明：

A、打开地图，左下角是看不到的，就在地图与电视接到的边缘有“地图边上的小岛”□←处。

B、左上方沙漠中被岩浆包围的地方，很好找。

C、神之眼最下层，不会有人找不到吧？

D、有雾的岛上有三个，一个使飞机（？）在利尼村降落，进入山洞后由“西北出口”出去，过桥会发现“巨石文明2”有一个。

E、没雾岛右边缘向下飞到一个没有雾的森林，下来后有2条路，每条路一个就有2个。2条路都没有支路所以很容易。

F、坐上飞机向中间的雪山飞去……在海德堡背后的雪山上有一个猫人村，村外有一个坑，用圣光就好。

G、猫人村向左上飞，来到小屋，小屋也有一个，小屋可以换到弓，还不错，可以合成。

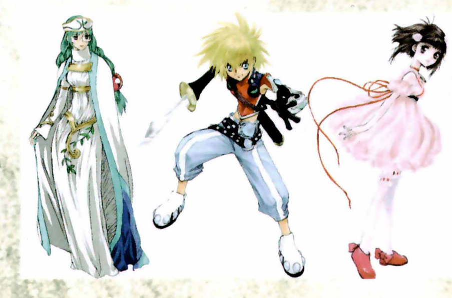
H、从小屋向左方飞，看到小屋处有一个。

I、从H处向右下角飞到一个白色“中”型岛上，此岛在小屋下方，有一个。

J、水上城左上方有一个大岛，有一个大坑，在大坑背后，临海的地方用圣光照一下地上的小坑。

K、水上城出来向右下飞，看到“巨石文明1”很EASY。

L、从“巨石文明1”向左下方飞到一个有很多小岛



组成的群岛，在左边最大的一个上可以找到一个。

M、在L这群岛上右下方有一个小岛的沙滩上可以走到海中，在海中可以看到一个小丑，使用圣光就好。

N、忘记了一个，呵呵，在白帝城上方有一个大湖，湖边有一圈森林，森林中有一个小坑，用圣光就好。

找到15个不吉利之石后就可以进入最后迷宫，每3层一个记录点，有各种不同的不良状态，可以找到最强剑等等传说系列的传说道具。

●斗技场的情节

主角进入斗技场看到女子打完怪物，出斗技场发生女子救人的情节，出城一次，与站在赛跑男孩边的那位女子对话。出城一次，去斗技场发生怪物逃走事件。出城一次，进入斗技场打完单人专业级会与该女子战斗，战斗中不能使用秘奥义，不然会被大晶灵术反击，击败后……自己看……她的身份……笑……

——重庆　刘刚

XZS：宿命中产生的游戏系列。

GBA 我们的太阳

游戏推荐度：9	秘技实用度：7

ボクらの太陽™

太陽アクションRPG

●游戏中的秘密

一、当太阳光线大约在六七格时，进入游戏时的说话声就会改变，而且在音乐欣赏中也会随着时间和光线强弱而所能听的音乐和语音也不同。

二、在太阳升起时站在太阳树下，太阳树就会滴下露水，露水可以净化雨人偶变成晴人偶，而且回复生命和太阳枪能量，可惜不能随身带着。

三、南瓜和复活之果在第一次合种时显示种成的果实是2号，我得到的是ダレネード的イナップル（菠萝），其它会得什么我就不知道了，因为我再种时就是いかしの果实了。

四、苍空之塔在没有收集齐所有纹章前虽然也能上去，但不会得到所有枪的配件，也就不会遇到白银骑士，另外，去苍空之塔的次数越多、层数也就越多。（我去了十几次，最后一次上去时竟有32层，汗啊……）

五、当穿版两次后，在制作员表的画面就会出现一个收集苹果的小游戏。因本人不擅长动作游戏，所以未完成。有兴趣的玩家可以试一试。

——辽宁　张学伟

XZS：太阳下的小秘密。



玩GBA你还需要什么？



将GBA用户武装到牙齿的

一揽子计划

中文版金手指

硬件栏目由天师负责整理，不能代表本刊意见，仅供读者和玩家参考用



全副武装的战车

新型GBA金手指卡：1、内置500个以上的游戏。2、自定义CODE，全兼容VBA

GBA金手指探讨

无论是GBA还是PS2，乃至每一种主机，都有金手指功能。我们在很多时候不禁要问，难道没有金手指，游戏就进行不下去了吗!？

我们热爱游戏，但更热爱金手指。

因为现在的游戏不比从前，“游戏性至上”已经被大量麻木厂商的“不知所措”取代。

随着玩家游戏的深入，我们经常发现，“钻研”游戏并不是一件很美妙的事——毫无技巧的难易度设定，毫无意义的“收集癖”，就连漫无目的的“乱逛”也成为我们游戏时获得“爽快感”的一种重要来源！更令天语无法接受的是，这几乎已经成为部分糊涂厂家重要的“游戏质量保证”！

由于社会进步一日千里，我们获得更多，也失去很多。信息面儿宽了，可游戏时间却少得可怜，加上厂商们的退化，好游戏千金难求。为此，主流游戏机GBA和PS2的“全中文金手指”的登场，一举为我们解决了两个老大难的问题——

一是中文化菜单使用便利；

二是金手指无敌改造，保障了我们以最自由的方式，根据游戏性的高低来对游戏展开适度挑战，节省了大浪保贵时间，主动去回避垃圾游戏。

GBA金手指卡，以及全中文PS2金手指光盘(含卡)，详细介绍预定。

基本架构

GBA手指卡，拥有两个插槽，一端接驳于主机，另一个则安置卡带。兼容原版卡，国产组装卡，以及形形色色的烧录卡——对自己的烧录卡没有金手指功能而遗憾的玩家，解放了。





主菜单

GBA金手指卡外形传统，中文菜单。对于新游戏，我们可利用PC来查得CODE



子菜单



内置游戏码

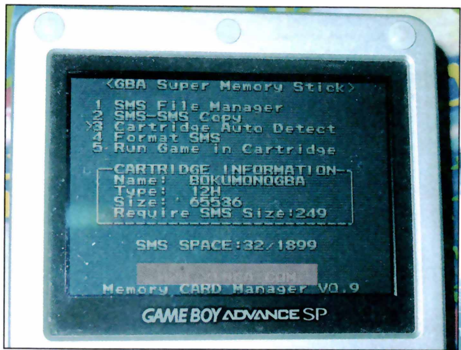
基本功能

GBA金手指卡，拥有一定的容量。玩家可以为任一款游戏增设金手指功能，也可以删掉金手指卡中的游戏。索码时，我们可以通过电脑模拟器和相应软件实现，详细使用方法，包括如何搜索CODE，后述。



SMS－GBA超级记忆棒－对拷

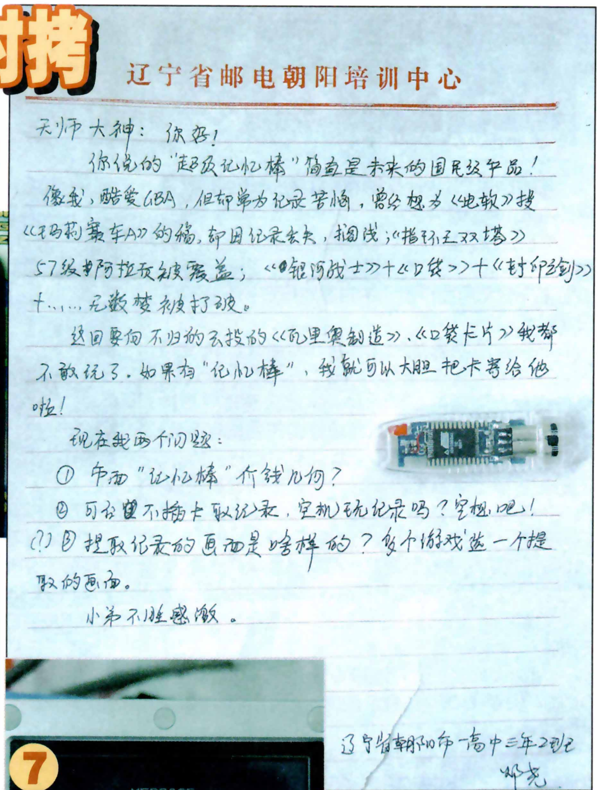
目的：将一块SMS中的“牧场”记录拷到另一块SMS中……







步骤：将记忆棒A置于GBA→开机看到任天堂LOGO时同按SELECT+START→在SMS主菜单侦测组装卡带的记忆档信息→备份“牧场”记录到4M记忆棒A→在主菜单上选第三项“SMS TO SMS”准备对拷→按提示执行→换记忆棒B→自动对拷成功


辽宁省邮电朝阳培训中心

天师大神：你好！

你说的“超级记忆棒”简直是未来的国民级产品！

像我，酷爱GBA，但却常为记录苦恼，曾经想为《电软》投《马里奥赛车A》的稿，却因记录丢失，搁浅；《指环王双塔》57级的记录被覆盖；《银河战士》+《口袋》+《封印之剑》+……无数被打破。

这回要向不归的云投的《瓦里奥制造》、《口袋卡片》我都不敢玩了。如果有“记忆棒”，我就可以大胆把卡寄给他啦！

现在我有个问题：

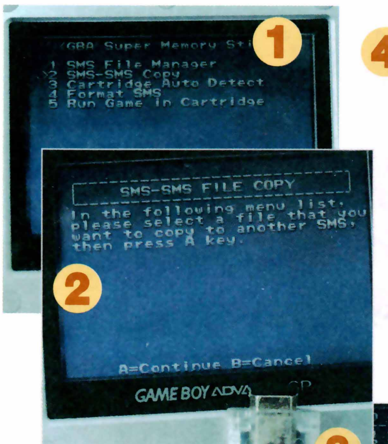
① 市面“记忆棒”价钱几何？

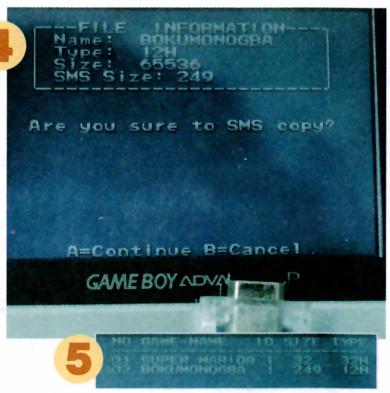
② 可否买不插卡取记录，空机玩记录吗？空想吧！

③ 提取记录的画面是啥样的？多个游戏选一个提取的画面。

小弟不胜感激。

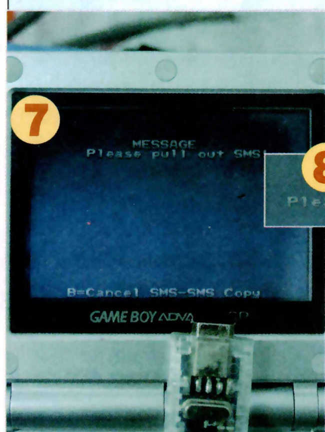
辽宁省朝阳市一高中三年2班 邓尧





←SMS超级记忆棒系统反复要求玩家确认，防止误操作！

6 记忆棒A把记忆档暂存到GBA本体RAM时的提示。





↑当SMS把“牧场物语”的记录暂存到GBA本体的RAM后，系统要求换卡。照做就成功！



在上期杂志中，有一篇电软独家的硬件内容，我们对“GBA超级记忆棒(SMS)”进行了简要的介绍。不知大家看过之后，感觉怎么样？呵呵，限于版面，各位看官可能还不是很过瘾——这不，天语已经收到很多读者的来信了，看得出来，大家都表现出相当的兴趣。

其实呢，对于一种思路全新的制品来说，能否切实满足玩家的实际需要，始终是检验其水准高低的惟一标准。在这个前提下，天语不想错过任何能够对玩家的游戏生活产生影响的制品——无论这制品我们是否看得见、摸得着，天语认为，有义务来向读者进行介绍。当然，至于最终评价，还是应由玩家来给出。

“科普园地”就快大幅度改版了，天语的目标是，用页码扩大的优势，强力扩展栏目到整个数码娱乐领域——其核心词将是“游戏”和“服务”。后述。

就拿这SMS来说，不仅是读者，天语本人最初得知有这么一种制品时，也颇感怪异——做甚用啊？怎么用啊？好用吗？在进行信息发布(基础测试)的时候，天语依惯例，先在内部人士中，选择了莱因总帅进行盘问。这才知道GBA的卡带，特别是D版卡，确确实实因为各种原因，容易造成记录丢失。而且情况比“言必称原装的伪非GAME迷”天语预想像的还要严重的多——买到手的D版卡，可能两个礼拜电池就玩儿完！分析原因如下：大地集团总裁可没有那么好的心肠，在四五十元的卡带里，为大家加上一块价值20元的原装PANASONIC或是MAXWELL的锂电池的……^_^

上期预定要测试对拷的情况，而且应读者要求，我们还要拍一下4M容量的SMS内含N多游戏记录档的画面。天语要向读者道歉，原定的4M>8M对拷，临时改为4M对4M对拷，因为8M的工程样品还没有出来。不过大家不要急，测试样品，天语始终会送给挑选出的栏目支持者，也希望这些幸运者，能够把自己对制品的看法，向天语汇报，让我们一起把栏目做大做强，迎潮流而动，争当数码娱乐时代的急先锋！

再次谢谢大家对科普园地和龙哥热线的支持，全面改版预定。欢迎朋友们把各方面要求及时提出来。以游戏为本，制霸数码娱乐，LET'S GO！



GBA卡带内的记录档，从此可以随意备份和交流了！

用显示器玩PS2完全攻略

问题的提出：为什么要用显示器玩PS2? 你是否需要用显示器玩PS2?

通常要用显示器玩PS2分为这几类：与家人抢电视；住校，房间放不下电视；家人不支持玩游戏；希望能充分利用显示器，不想重复投资；没钱买好设备！

玩家必须搞清楚PS2不像 DC那样是有专门的VGA设备可接显示器的（DC的大部分游戏都支持逐行，而它的专用VGA－BOX只需作简单的数摸转换就可以了，所以60块钱的东西就可满足要求），原因是PS2的大部分游戏都不支持逐行，不能直接被显示器接收，这就需要倍频设备将隔行（interlace）转换为逐行（deinterlace），而倍频设备从几百元到几万元的都有，很多早期的200多元的电视盒效果很差使得很多玩家买了后大呼上当。这是因为大家不了解这方面知识的原因。

问题的解决：我们先来看PS2接显示器的几种方法：

vgabox：一般只能接专用的游戏机，如：DC的 VGA－BOX，也有全能的，但价格贵，如：NEXTVISION5。

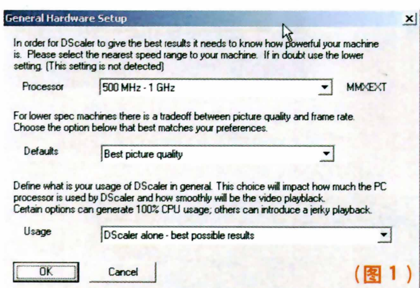
TV－BOX：除有以上功能外，还可接收电视。以上两种无需开电脑主机。这类产品由于主要面对电脑用户，因此鱼龙混杂，部分效果很差，选购时要注意分辨。

电视卡：除有以上功能外，还可截图录像等，软件也可升级，适合有一定电脑使用经验的玩家。

USB－TV－BOX：除有以上功能外，还可方便的与笔记本连接，不过目前这种产品还不成熟，质平价高。

ATI－ALL－IN－WANDER和NVIDIA－VIVO系列，据说效果不错，但就见过的截图来看比电视卡稍差，且价格稍贵。目前DSCALER虽已支持此类芯片，但考虑到将来升级时等于淘汰两块卡，升级性差，选购时要注意这点。

带VIVO（视频输入输出）功能的笔记本，一句

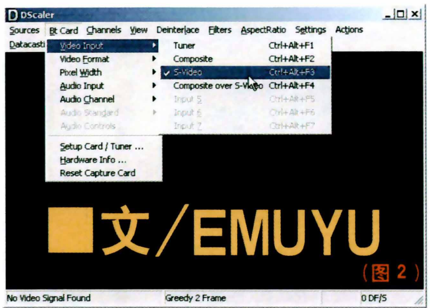


（图 1）

话，贵！ 以上几种须开电脑主机。

本人推荐用电视卡，一是这种方法成熟，价格便宜，即使以后淘汰还可做其他用途（如截图录像等）。而且有了dscaler这个优秀的免费软件后，只要设置好，其效果要优于大多数电视盒甚至很多上千元的倍频设备，以下就这个软件的设置作个专门的图解说明：

以下所有设置方法的缘由均来自于dscaler帮助文档的解释，如果你有一定英文基础我建议你在金山词霸的帮助下通读一遍该文档，将对你根据自己的机器进行合理配置大有帮助。同时，不同的机器配置各种设置的参数也会略微不同，以下设置只作



（图 2）

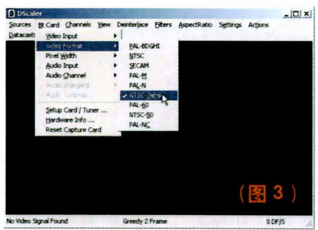
为参考，不可死板。

Dscaler第一次启动时会出现一般性设置选择画面（图1），按你的电脑配置选择即可。

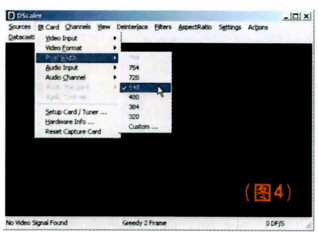
第一项，你的CPU快慢，这项DSCALER无法自动侦测，请按实选择。

第二，三项，默认即可。

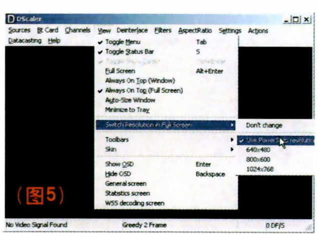
视频输入（图2），玩电视卡请把买机时自带的PS2的AV端子扔一边，去买一根线材较粗点的S端子线(不要买那种10元以下的廉价货，用不了几天就会报废)，20－30元，所以图2中，请选择S－VEDIO。


（图 3）

视频制式选择（图3），DSCALER支持多种制式，这是其他软件无法媲美的，美日游戏请选择N－J制式，图像鲜艳亮丽．欧版游戏选择PAL－B制，若觉得画面暗可不选full luma range，后面会提到。


（图4）

分辨率（图4），选640即可，PAL制时分辨率可达768，但效果和640几乎没有区别，而且CPU资源消耗大，若画面跳动，首先应考虑降低分辨率。


（图5）

4.17版新增了一个全屏分辨率转换，可利用POWERSTRIP（图5）转换成一些非标准分辨率，对LCD或投影仪这种固定像素的设备可能有用，有这种设备的可以试试．

Dinterlace（图6），反交错模式选择，这是最重要的选项之一，1G以上CPU推荐MOCOMP2，否则请选择Greedy 2 Frame。

不过也有特殊的例子，注意看（图7）《忍》的封印门，这个游戏选Greedy (High Motion) 能获得更好的动态画面，否则封印门上会有难看的横纹。

Filters滤镜（图8），也是较为重要的选项之一(以下选项可在Filters Settings中调整)：

Gamma：灰度，共256级，0为全白，255为全黑．建议将数值调到1000，这也是原始数据，提高亮度可在Video Adejustments中调，这样可保证最原始的画面。

Sharpness：锐度，建议调到最大值255，虽然锯齿会明显增加，但相对清晰度的提高来就算不了什么了。

Noise Reduction：画面降噪，有三种，CPU利用率最低的是Gradyal．READ ME的解释是：

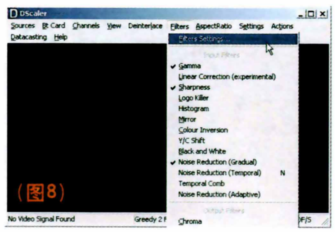
这项你设得越高，越可消除画面噪点，但同时会



（图6）

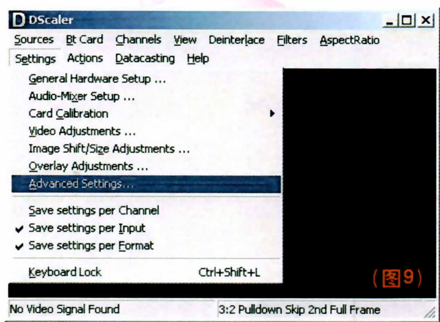

（图7）

引起更大的图像模糊．通常情况下，应设到10－40，一般不超过70，太高的话你甚至能看到垂直条纹．至于WE这种大动态画面还是把这项关掉的好。

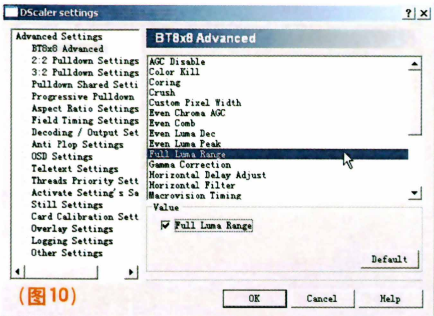

（图8）

设置，各种设置选项均在这里，其中Video Adejustments里可调节亮度，对比度等等，按照自己喜欢的调．Overlay Adejustments，既利用显卡的视频覆盖功能代替电视卡输出最终成像，如果你有一块不错的2D画质的显卡，建议打开．注意，ATI的某些版本驱动自动对视频Overlay，需要到显卡的属性中调整。

Advanced Settings（图9），高级设置中有一项对BT8X8系列芯片的有专门的调整项(其他芯片没



（图9）



（图10）

有，因为8X8芯片推出最早，市场占有率最多)，可在某些方面进行优化：

full luma range（图10）：READ ME中的解释是N制游戏选上后色彩更漂亮，PAL制游戏则不要选此项，可提高亮度。

Even luma Peak和Odd luma Peak：这两项一定要同时选上，否则文字会出现横纹。选上后可使画面清晰度大幅提升，但锯齿会明显增多，同时仔细看的话画面还有小细格纹，这个可根据不同的游戏和个人爱好来选择。



（图11）

这4张图是打开Even luma Peak和Odd luma Peak后的对比，请注意(图11、图13与图12、图14)分别为使用前后的效果，色彩有本质的区别。


（图13）

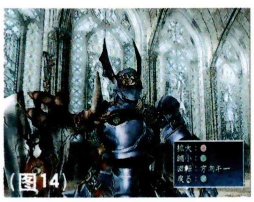
Noise Reduction使用前后的对比（图15）：

请仔细看这个截图中的兰色读盘进度条，未使用前是不是像生了锈的铁条?使用后可大幅减少图像噪点。


（图12）

像WE这种大动态画面的游戏则应把该项去掉，画面很好吧（图16）?

若是选上并数值设置超过70后就有可能像这样，草地一团模糊（图17），和图16的草地没法比。


（图14）

常见问题：

1、关于电视卡的声音输入：

由于一般电视卡没有音频输入接口，需要到电子市场买一根2块钱的音频转接线接到声卡的输入口上（另一头接两个音频头），或直接接到有源音箱的输入端（一般中高档音箱都有）。以下为网友提供的转接头的图片（图18）。

2、汉化版的下载：

EG硬件区有dscaler的汉化版下载，由于涉及到很多专业术语某些翻译可能不是太到位，仅适合初学者。

3、电视卡的选择：

由于DSCALER的出现使得各品牌画质区别变得很小，有人提出如果仅玩PS2的话挑最便宜的买，其实这个显卡的2D画质一样，电路设计合理和做工好的画质要相对好一些，但并不是每个人都在意这点区别，如果你还想要有方便的录像，编辑等功能的话，选择PINNACLE（品尼高），丽台等名牌是你的第一选择。


（图16）

4、如果你的显示器有显亮功能建议打开，能使画面明亮度更接近电视，我的PHILPS 107P在打开显亮后无论在亮度还是对比度都要上一个层次，看得出来不仅仅是提高亮度的结果，想不到显亮功能的最大用处居然是用在电视卡上……


（图17）

5、为什么我的画面跳个不停?

首先请选对deinterlace模式，其次降低分辨率，再不行请去掉一些Filters(滤镜)选项，再不行就只有升级优化你的电脑了:）。

6、那么使用dscaler需要多高的配置呢?

Read me中说的是CPU400，64M内存以上就可用，要想较好的效果需要1G以上CPU。依我实际使用来看CPU400左右的机器仅仅能用（但至少比电视卡自带的软件和某些低价位电视盒要强多了），500—1G的CPU都能正常使用，但最好在98系统下，XP下使用效能要降低一个档次。


（图18）

必须指出的是不同的机器配置出来的画面有较大的区别，例如，一块好的显卡如我新买的丽台FX5600以及借来的ATI 镭9500最终出来的画面就要比我原来用的主板集成显卡要明显好一些，而且由于集成显卡占用部分内存带宽，原来deinterlace只能用GREEDY 2 FRAME，现在却能MOCOMP2，效果立马提高很多，这个用宿命传说2一试便知。因此，建议想升级电脑的玩家注意买一块2D画面较好的名牌显卡。

7、dscaler支持哪些芯片?

Read me中只说明支持BT848/BT878，PHILIPS SAA7130/4以及CX2388x系列芯片，但有很多玩家反映ATI ALL IN WANDER和NV的VIVO显卡（版上大都集成的是PHILIPS 7XXX芯片）也能正常使用，但本人不推荐买这种显卡，因为将来升级时就相当于淘汰两块卡。

8、我到哪里可下载到DSCALER?

http://prdownloads.sourceforge.net/deinterlace

http://tvsoft.6to23.com/。

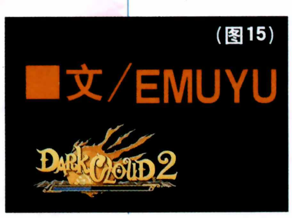
最新的4.18版已出，但必须指出的是4.0以后的版本都是BETE版，可能在某些机器上不稳定，这时大家可下载个3.12以后的版本试试。

如果还有什么问题或心得，大家可到我的论坛里来讨论。

如果你一定要用电视盒玩PS2，我推荐以下两款：

1、网友叶开自做的C300。

特性：直接支持色差转逐行扫描，由于中间没有经过转换，要强于任何电视卡和倍频器，和DC VGA-BOX是一个道理的。



（图15）

优点：同类产品中画质最高，而价格却是最便宜（300人民币）。

缺点：要求游戏本身支持逐行扫描，因此不适合大部分PS2游戏，如果你有X-BOX或NGC的话倒是可以考虑，但开机和BIOS设置画面需要摸黑进行。

个人评价：虽然国外同类产品曾标价高达349美圆（KEYDIGTAL，美国一著名倍频器设备生产商产品），但个人认为C300还有较大降价空间，从电路设计上并不复杂，成本也较低，不过由于目前出货量不大，这个价格已非常合理了，对比老美的价格，我们应当感谢叶开的设计，所以以目前的价格来说，有需要的已可以出手了。

据说叶开将开发一种既支持隔行也支持逐行的设备，但价格要贵的多，有兴趣的可关注。

http://yekaionline.wx-e.com/adsp.html

2、优派VIEWSONIC的NEXTVISION5（6）。

特性:最高支持到1248*1024，LCD显示器的绝配，众所周知LCD显示器只有在最佳分辨率下才最清楚，而通常电视卡和普通电视盒最多只能支持到768左右。

优点：可达到电视卡加DSCALER的最高水平，目前售价699左右。N5只支持S端子输入，而N6支持分量输入，分辨率也支持到1960以上，据说目前该产品已在香港上市。

缺点：性价比低于电视卡加DSCALER，也不能录像截图等，只适合懒虫式玩家。

如果当地无售可打他们的上海总代理的电话询问如何能购买，优派的网址上有：

http://www.viewsonic.com.cn/news/promotin.asp?gif=product&newsid=73

另外还有一款XRGB-2的VGA-BOX，画质要比N5稍差，价格却要更贵（高于1500），其他的电视盒和VGA-BOX，我的意见是：不一要一买！尤其是JS手中大量的所谓PS2专用VGA，垃圾！以为穿个黑马甲就是绅士了?



（图19）

上杉总结语：

EMUYU的文章写到这里已经结束，当然不能面面俱到，尤其是DSCALER这种软件，完全要根据个人PC的硬件条件来进行耐心调试，不过大家请放心，如图19那样的效果，在EMUYU和我的G级以下的电脑上完全可以轻松调配的出，这当然要感谢DSCALER这个免费软件的作者为大家所做的一切，无疑，我们很幸福！（本次文章特别得到Mirelle这个MM的帮助，253！）



文章新标记

这是一只粉可爱粉可爱的PIG，头顶皇冠。图片来源天语也忘了，好像是从北欧的一个网站上下的。

天语编辑或采纳的文章，都会在结尾处有小天猪的标志！



科普园地 科普园地·模拟鱼亮相记



沉寂已久的机器再次开始运转，『侍魂』迎来了新的转机，『侍魂ZERO』即将推出。这次我们将从游戏系统入手，为大家介绍全部24个人物的性能&技巧指令，一口气刊出众多初期必备的资料。希望大家在看完以后，能够更好地体验到交战中的微妙所在。

一击必杀的死斗，现在开幕了!!

サムライスピリッツ零

剑剧体验之感想

●托剑气槽的福，互斗中的技巧选择变得非常有意思。我最喜欢的角色加尔福特也调整得很好。
●4个新的角色带来了现有游戏所没有的新鲜感。游戏本身玩起来也非常容易上手，感觉太～棒了。
●特殊操作虽然多，但没有必要全都死练出来，只要在游戏中慢慢一点点地掌握就可以了。
●游戏中有不少的连续技等要求玩家灵活运用手指，这也是一种纯粹的乐趣。向所有人大力推荐。





二四是下段判定的滑走突击技。从上空展开攻击的五七属于中段判定。

和我旺产生共鸣的双杰现在就伫立在我们眼前!

一旦开始CPU战，三九六就会在第5面中登场，梦路则会在第9面（最终面之前）登场，阻挡在玩家前进的路上。这两个人的强大远远超出其他角色，如果小看他们正面发起进攻的话结果一定是惨败而归……下面就为大家介绍这两位强大的中BOSS。

狡猾的怪力盗贼
万 三九六

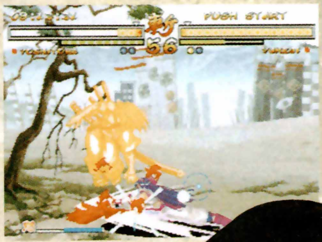
~设定~
惟有力量才是一切!
　三九六是那种肌肉发达一脑子坏主意、四处闯荡世界的男人。他曾经伪称自己是个享誉天下的剑豪。一旦遇到危险，他不是马上投降就是溜之大吉以求明哲保身。而且也曾趁着对手麻痹大意的时候开枪射击。像这样的例子简直是数不胜数。
　总而言之，三九六是一个远不能称为武士的卑鄙低劣的男人。
~故事~
　虽然与部下一起以山贼为生，但在听到我旺在整个日本召集男子汉的号召之后也参加了进来。
　表面上他是按照我旺的命令与梦路一起召集勇士，其实是想趁机大捞一把然后卷钱跑人。



胜利时盗贼团会全体集合。而且把这些人的名字合在一起的话，就是从一到九正好9个数，非常有意思。



除了用木槌强力攻击以外，三九六还能在战斗中呼唤3个伙伴。如果背后受到一八偷袭的话，就会被紧紧抓住无法动弹。这时，三九六就会趁机吃东西回复体力!



各种角色变身后都可以使用特有的必杀技。特别是娜可露露和半藏的招数更是格外的多。



右京的师傅黑河内左近的儿子也是神梦想一刀流的达人。他可以使用前作中罗刹右京的招式和阳炎。

~设定~
　梦路出生在武道名门·神梦想一刀流的家族中，他自幼就接受父亲的训导学习剑术，并展现出自己的天赋。但是由于先天的身体问题，15岁时就被赶出了家门。
　离开家的梦路虽然过着与世隔绝的生活，但却由于和我旺的邂逅找到了自己应该要走的路。
　性格稳重、知书达理为人冷静。但他也有脆弱的一面，不依附着什么作为精神支柱就无法存活。

~故事~
　按照醉心于战斗的我旺的命令，在全国各地寻找勇士。
　可是，能够符合神梦想一刀流使用者梦路的标准的人却寥寥无几。

寻求男子汉的剑士
黑河内 梦路



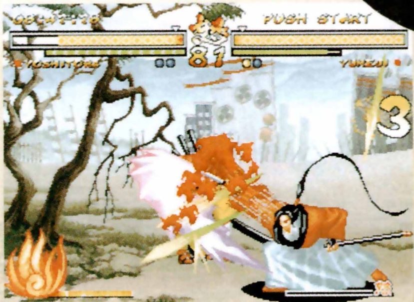
充实故事的CPU战!!

本作的CPU战通过最近的格斗游戏中少见的厚重演示，彻底地展现出故事情节中的乐趣。而且，彼此关系密切的角色（娜可露露、莉姆露露、莱拉等人）也使剧情更加环环相扣，激起玩家对各色人物发起挑战的欲望。

另外，在CPU战中人物的名字旁边都有一个红色的标记，一旦可以取消就会发出黄色的光提醒玩家。



精彩的情节值得一看，同时也可以了解到众多角色之间纷繁复杂的关系。



在居合斩的基础上，梦路变身成其他的角色来攻击敌人。对于一味死防之强，应变身使出必杀技“蹭血”。

特殊操作一览

攻击系动作	
上段踢	摇杆中立or←+C
下段踢	→+C
牵制踢	↓or↙+C
扫趟腿	↘+C
防御崩溃（冲撞）	接近→+C
防御崩溃（拉）	接近←+C
崩溃斩	防御崩溃中斩
不意打	同时按BC
追击1	对手倒地时接近
	↘+BC同时按
追击2	对手倒地时在一定距离内
	↑+BC同时按
武器打飞必杀技	怒槽MAX时or怒爆发时
	↓↘→+CD同时按
移动系动作	
疾进	→→
疾退	←←
下段避	←+D
前跳	→+D
前转	↘+D
后转	↙+D
伏地	↓+D
其它的动作	
移动起身	倒地中←or→
迅速起身	倒地中摇杆上推
弹开	↓↙←→+D
空手入白刃	空手时↓↙←→+D
扔掉武器挑拨	START键3次
怒爆发	ABC同时按
瞑想	D（按住）
无之境地	在体力槽变成蓝色的状态下
	↓↙←+CD同时按
一闪	在无之境地中BCD同时按

虽然本作中有各种多彩的特殊操作，但就算不全都记住也一样可以玩得很好。所以大家只要捡几个自己喜欢的练一练就可以了。比如，在4种踢技中威力最低的那种就不要费神去记。相反，突破对手防御的防御崩溃和崩溃斩则必须要牢牢掌握。

循序渐进地学习吧！

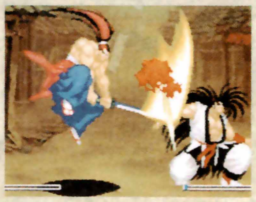
基本剑术指南

本作的系统意外的多，使用时也更加富有趣味性。当然，大家也不用一口气全都记住，慢慢地熟悉掌握就可以了。



不意打　同时按BC

下蹲防御不能的中段攻击。动作根据不同的角色有可能是小跳攻击，或者在地面上的下打攻击等等。和跳跃攻击一样，可以命中下蹲状态的敌人、仰身时间加长，其中也有可以追击的技巧。



动作的样式繁多，但全部角色共同的一点就是蹲防不能，轻易突破对手的防御。

防御崩溃/崩溃斩　接近←or→+C/防御崩溃中斩

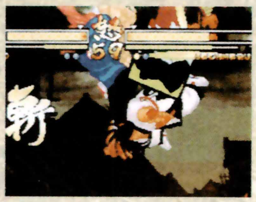
防御崩溃其实相当于其他作品中的投技。→是向前方，←是向后方冲撞对手，之后再按斩键使出专用的追加攻击"崩溃斩"。如果无法顺利使用崩溃斩的话，就很难再利用这种有利状况继续追击。



防御崩溃后的敌人会变得毫无还手之力，这时候是使用崩溃斩的最佳时机。

武器打飞必杀技　怒槽MAX时or怒爆发时↓↘→+CD同时按

怒槽MAX时或者怒爆发时使出的特殊必杀技。性能会根据角色有所差异，成功的话就可以打掉对手的武器，使其变成空手状态。另外，一旦使用了这一招儿怒槽就会变成零（结束怒爆发），这一点需要格外注意。



武器打飞必杀技的威力也是很高的。大家最好牢牢地掌握己方角色的性质。

追击　对手倒地时在一定距离内↘or↑+BC同时按

↑+BC同时按是上跳攻击倒下的敌人，↘+BC同时按是直接攻击倒地的对手。前者的发生比较慢但是威力高，后者则正好相反。发生漏洞等方面的性能会根据角色略有差异，但使用后者相对比较有保障。



由于↘+BC同时按的漏洞比较小，所以适用于各种对手。

弹开/空手入白刃　↓↙←→+D/空手时↓↙←→+D

根据对手的武器攻击所使用的反击动作。成功弹开时，对手会进入一定时间的无防备状态。如果回击出强斩的话就可以弹飞对手的武器。空手入白刃成功时，不管对手如何攻击武器都会被弹飞哦。



掌握时机同步使用虽然很困难，但成功时敌人就会变成无防备状态，玩家可以趁机展开回击。

疾进/疾退　→→/←←

疾进自然就是冲撞，疾退则是急退。在疾进中按攻击键的话，就可以使出专用的疾进攻击。如果要使出的是通常技的话，可以按←等停止后再按键。另外，有的角色也可以在疾退中使用空中必杀技哦。



疾进后迅速紧接着使出防御崩溃。用这种接近敌人与疾进攻击合为一体的招数来攻击敌人吧。

发挥D键的威力！

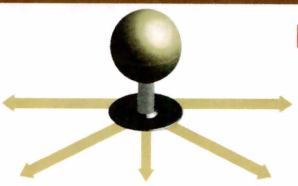
虽然不是必须要掌握，但D键能够使出非常多彩的特殊移动，大大拓宽动作的幅度。

各种动作中最醒目的就是前转了，动作开始之后己方角色就是无敌的，再加上能够前进一段很大的距离，所以可以迅速而安全的接近对手。另外，保持极低姿势的伏地也非常好使。不管玩家使用哪种动作，在后半段都可以用必杀技取消，所以活用的空间非常大。

下段避



从动作开始后，虽然脚下没有动作判定，但必须要小心落地一瞬间的漏洞。



前跳



不同于下段避，就算落地时遇到重下段攻击也可以防御，也能作为移动手段使用。

后转



开始的一瞬间是无敌的，除了结束时以外都可以使用必杀技取消。

伏地



被判定为极低的动作，动作的后半段可以用必杀技取消。

前转

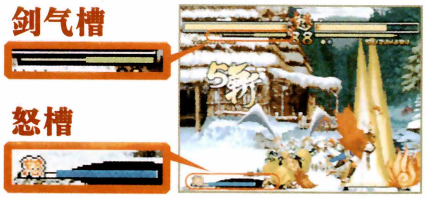


比后转的无敌时间更长，所以可以用来接近敌人。后半段可以使用必杀技取消。

怒槽&剑气槽

画面下方显示的就是怒槽。怒槽会根据受损度不断积蓄，变成MAX后我们后述的剑气槽就会延伸（=攻击力上升），也可以使用打落武器必杀技。另外，每个角色的槽积蓄的速度、MAX状态持续的时间也都各不相同。

体力槽下方的就是剑气槽。剑气槽会随着斩攻击的使用而随之减少，如果不出招儿的话就会慢慢回复。由于斩攻击的威力会根据剑气槽随时增减，所以多蓄一会儿的话就能给敌人一记重击。



上级剑术导入指南

如果你已经玩熟了的话就来挑战吧！

这里我们将为大家介绍如何最大限度地活用怒槽，掌握2种系统。首先要学习相对比较容易的怒爆发，习惯之后就可以挑战新系统"无之境地"了。赶快来体验用刀达人那种"将对手的动作定格凝固观看"的至高感觉吧。

被杀之前使用的杀手锏

怒爆发

只要有怒槽，无论何时都可以发动怒爆发，虽然1个回合只能发动1次，但如果到最后也舍不得使的话就太浪费了。

怒爆发	ABC同时按

◆发动后的效果◆

- 大幅增加剑气槽的最大值
- 可以使用武器打飞必杀技
- 暂时停止残余时间的流逝
- 结束后，怒槽消失

在地上同时按ABC的话，就可以发动"怒爆发"。它的效果有加长剑气槽（=增加攻击力）、残余时间不减少等等，大家可以注意看一下我们右边的表。

发动之后，怒槽会变成计时器，随着时间的流逝从满槽的状态逐渐减少。在怒槽完全变成零之前，怒爆发的效果会一直保持。结束后，怒槽就会消失。大家一定要注意。

另外，发动的瞬间会产生防御不能的攻击判定，在攻击中及防御僵直中以外的情况下都可以发动怒爆发。由于也能在仰身中及对手在无之境地的场合下发动，所以也能够作为紧急回避手段使用哦。

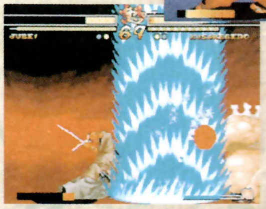
玩家应在时间所剩不多处于劣势的情况和受到连续技攻击的时候使用怒爆发。



就算只剩下1秒，使用怒爆发也为时不晚。随时随地都可以发动的设定确实非常棒！



怒爆发中剑气槽会一下子延伸，攻击力大幅上升。怒槽则变为表示剩余时间的计时器。



一旦进入怒爆发状态最好的选择就是使用武器打飞必杀技。虽然使用这个招式会结束怒爆发，但攻击力也上升了，所以就不要犹豫了！

在锻炼中学习大逆转！

无之境地

放慢对手的动作，划时代的系统。由于比较复杂所以一开始的时候用不着掌握，但拥有无之境地所隐藏的一发逆转的惊人威力。

◆发动条件◆

- 在该回合处于劣势
- 无槽超过残余的体力

※满足条件的话体力槽会变为蓝色

无之境地	↓↙←+CD同时按

◆发动后的效果◆

- 放慢（4分之1）对手角色的所有攻击防御动作。
- 可以使出一闪
- 受到攻击的话可以强制解除
- 结束后，怒槽消失

关于无之境地的发动条件和效果，大家可以参照一下右表。

发动条件中的无槽就是体力槽上边显示"　"的那条槽。一旦使用瞑想，就可以消费怒槽增加无槽了。

由于在瞑想中属于无防备状态，所以要谨慎使用。而且，怒槽变成零的时候以及怒槽MAX时也无法使用。

无槽发动后的效果与时间也有关系。由于它们之间有着成比例关系，所以随着无槽的不断积蓄，效果时间也会加长。

总结起来说，使用瞑想积蓄无槽的话，可以迅速而简单地发动无之境地，效果时间也很长。

发动后就是使用连续技的大好机会了。在地上交替使用中斩和强斩，最后用一闪来分出胜负。





用瞑想增加后的无槽非常引人瞩目。只要无槽超过残余的体力，体力槽就会变成蓝色。

按↓↙←+CD发动！背景变成了一片漆黑，对手的时间流逝也变得极为缓慢。把敌人杀得落花流水吧！



要想进入无之境地，首先要使用瞑想积蓄无槽，将其他的暂时搁在一边。

活用状况介绍

发动无之境地后，对手的时间基本上就停止流逝（演出中的对手也会停止运动）。要想有效地利用这种状况在发动后确实命中对手，就应该选择合适的发动时间。比如在防御完对方破绽大的攻击后或者使用了命中后对己方有利的技巧之后。



发动后，使用跳跃强斩猛击对手。有了瞑想真是太厉害了……



对手在空中时使用无之境地也是不错的办法，因为对方既无法防御也无法使用怒爆发。

『侍魂』流特殊剑术

这里为大家介绍的是从前作中继承下来继续使用的招式。

●被弹开取消

根据大部分的武器攻击，由于对方防御被弹开时的不同动作。这种动作的后半段，与通常的取消没有可能或不可能的关系，用必杀技及弹开等都可以取消。

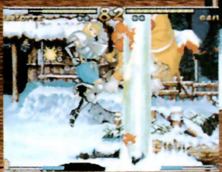


虽然漏洞很大，但是后半段可以取消。用来对付弹开和无敌技非常好使。

●连打输入

本作的必杀技，只要在指令输入后连击最后一个键就可以继续延伸指令成立的状态。在对方起身时使用必杀技，然后再连续不断地按键吧。

使用加速输入&按键连打，用AB同时连打也可以使出强力的必杀技。





在本作中也可以使用连续技，不过要想抓住对方解除僵直的一瞬间确实有点困难……



~设定&故事~

从霸王丸的灵魂中诞生出来的反面姿态。力量强大，性格则正好相反是个恶鬼罗刹。杀死作为自己分身的霸王丸，得到他的灵魂成为一个完整的个体。也许罗刹丸感到了一种本能，在这种本能的驱使下不断追踪着霸王丸。

必杀技	
旋风裂斩 · 刹	↓↘→+斩り
刚破	→↓↘+C
旋风破	↓↘→+C
和风	→↓↘+斩り
死祟	↓↙←+C
武器打飞必杀技	
天霸断空烈斩	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

想从战斗中逃出来的感情和不战斗就会失去重要东西的现实，不断煎熬着娜可露露的心。结果，娜可露露的感情一分为二，诞生出了莱拉。

莱拉虽然也抱着将大自然从危机中拯救出来的志向，但是却能够比娜可露露更为冷静的判断事物。

必杀技	
骑狼	↓↙←+C
骑狼攻击	狼乗り中に斩り
闪光之牙※	狼乗り中に←↙↓+斩り
天之牙※	狼乗り中に→↓↘+斩り
雷之牙※	狼乗り&ジャンプ中に↓↘→+斩り
分离攻击	※中にレバー↑↓以外+C
カムイフムケスプ	ジャンプ中に↓+C
レラキシマテク	ジャンプ上升中に接近してレバー+C
武器打飞必杀技	
ヌベキ カムイシキテ	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

和水邪一样被封印在魔界的精神体。在各地四起的异变的呼应下从沉睡中苏醒。炎邪单纯只是为了"破坏"而存在，当他的行动停止的时候，就是所有东西已经破坏殆尽的时候。虽然能够理解人类的语言和思想，但却全然不受影响。

必杀技	
愚连脚	→↓↘+斩り
六道烈火·地狱道	↓↘→+A
六道烈火·饿鬼道	六道烈火·地狱道中に↓↘→+B
六道烈火·天道	六道烈火·饿鬼道中に↓↘→+C
炎灭	←↓↙+AorBorC
武器打飞必杀技	
炎邪爆热	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

被封印在魔界近1000年的精神体。在各地四起的异变的呼应下从沉睡中苏醒。

在被封印的这段漫长时间中，他认识到惟有自己才是超越人类的"神"，于是以"神"的名义征服强者增加自己的信徒。

必杀技	
死月	ジャンプ中に↓↙←+斩り
元月	ジャンプ中に→↓↘+斩り
月轮波	ジャンプ中に←↓↙+斩り
翔月	ジャンプ中に↙↓↘→+斩り
武器打飞必杀技	
天升 · 水中波	ジャンプ中に↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

虽然身为将军家的继承人，但却对此嗤之以鼻，性格"风流潇洒"的浪荡子弟。除了太刀以外给自己的6把刀分别起了和6个恋人一样的名字。在听到了受人尊敬，武力强大的爱国男子凶国日轮守 我旺有可能企图叛变的风传之后，偶然踏上了旅途。

必杀技	
壹之太刀·抚子	↓↘→+斩り
贰之太刀·白百合	→↓↘+斩り
叁之太刀·牡丹	ジャンプ中に↓↘→+斩り
四之太刀·椿	←↓↙+斩り
五之太刀·朝颜	↓↘→+斩り
六之太刀·夕颜	→↓↘+C
武器打飞必杀技	
葵	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

作为琉球王国的神女被抚育长大，以讨伐妖怪为职的妖灭师。由于拥有超乎寻常的灵力所以被众人所疏远，惟一的好朋友就是查布尔。为了追踪自己外出讨伐妖怪时毁灭故乡村庄的邪气，踏上了前往日轮国的路。

必杀技	
地弓心	←タメ→+斩り
天弓心	←タメ→+C
死神的邀请	←↓↙+A
死神来迎	スンガンの诱い后に←↓↙+B
深邃死亡的叹息	→↓↘+斩り
台风	ジャンプ中に↓+C
查布尔，到这儿来	↓↙←+B
查布尔，晚安	↓↙←+C
武器打飞必杀技	
火神的愤怒	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

在饥饿的驱使下，犯下食人的禁忌，做出了堕落到最低点的恶行变成了食人的妖怪。思考完全受到食欲的支配，只会不断地寻找猎物，但是不管怎么吃也无法满足无止境的食欲……就像生化危机里面那些令人作呕的丧尸一样。

必杀技	
呼唤恶灵	↓↘→+A
吐胃液	↓↙←+AorB
举肉	←↓↙+C
烙下外道的烙印	接近して→←↓↑+C
武器打飞必杀技	
飞头撞	↓↘→+CD同时押し
狩猎外道的猎物	接近して→↗↑↖←↙↓↑+CD同时押し



~设定&故事~

清朝的豪侠。一千年以前，曾由于自己的失误给人间带来了巨大的灾难，最后被弟弟封印。虽然为了弥补自己犯下的错误进入了长眠，但却感应到自己魔人化的魔的气息，从千年的沉睡中苏醒。尽管年过花甲但动作仍然非常敏捷。

必杀技	
天威太保	↓↘→+斩り
天杀太岁	天哭封罗后に↓↘→+AB同时押し
天机七曜 月	↓↙←+A
天机七曜 火	↓↙←+B
天机七曜 水	ジャンプ中に↓↘→or↓↙←+A
天机七曜 木	ジャンプ中に↓↘→or↓↙←+B
天机七曜 金	ジャンプ中に↓↘→or↓↙←+C
天机七曜 土	ジャンプ中に↓↘→or↓↙←+D
天机七曜 日	ジャンプ中にAC同时押し
天猛金翅	ジャンプ中に↓↘→or↓↙←+ABorCD同时押し
天哭封罗	接近して→↓↘+C
武器打飞必杀技	
天魁云里	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

守护大自然的巫女。在自己出生的故乡神居古潭过着宁静祥和的日子，但是有一天守护鸟玛玛哈哈却突然衔回了外出旅行的父亲的爱刀。为了寻找父亲，娜可露露离开了家乡开始了旅行。

必杀技	
胜利之刃	←↙↓+斩り
疾风之刃	↓↘→+斩り
神之轮舞	←↓↙+斩り（连打）
鹰抓	↓↙←+C
鹰抓攻击	鹰つかまり中に斩り
カムイムツベ	鹰つかまり中にBC同时押し
カムイフムケスプ	ジャンプ中に↓+C
レラキシマテク	ジャンプ上升中に接近してレバー+C
アムベヤトロ	↓↙←+斩り
武器打飞必杀技	
エレルシカムイリムセ	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

一个把刀和烈酒视为自己生命的硬汉，手持名刀—河豚毒，通过与强者战斗寻求剑之极道的男子汉。由于听说日轮国聚集了不少的高手，于是意气风发的想找高手较量较量而前往日轮国。

必杀技	
奥义 旋风烈斩	↓↘→+斩り
奥伪 旋风烈斩	↓↘→+C
奥义 弧月斩	→↓↘+斩り
奥义 疾风弧月斩	踏み入み中に→↓↘斩り
奥义 烈震斩	←↓↙+斩り
斩钢闪	→↘↓↙←→+AB同时押し
酒攻击	↓↙←+c
武器打飞必杀技	
秘奥义 天霸封神斩	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

生于黑暗，不为人知的消逝于黑暗，伊贺忍军的头领。听命于德川幕府，粉身碎骨在所不辞。为了调查“凶国日轮守 我旺企图叛变”的真伪走出黑暗，使手中的无铭·忍者刀上沾满了鲜血。

必杀技	
忍法 爆炎龙	↓↙←+斩り
忍法 影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←+AC同时押し
忍法 空蝉地斩	→↘↓↙←+BC同时押し
烈风手里剑	ジャンプ中に↓↘→+斩し
伯劳鸟落	接近して→↓↘+斩り
伯劳鸟落-枫-	踏み入み中に接近して→↓↘+斩り
空转击	ジャンプ上升中に接近してレバー+C
忍法 静音	↓↓+斩り
忍法 猿舞	←↓↙+ボタン
武器打飞必杀技	
真伯劳鸟落	接近して↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

我就是正义的忍者加尔福特——，而且还是一个容貌端正金发碧眼的美国忍者，这里面可没有一点吹嘘的成分哦。我和伙伴巴比一起，每天都为了守护日本的和平而四处巡逻。

必杀技	
ストライクヘッズ	接近して→↓↘+斩り
プラズマブレード	↓↘→+斩り
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
レプリカアタック	→↘↓↙←+ACorBC同时押し
ラッシュドッグ	↓↙←+A
マシンガンドッグ	↓↙←+B
レプリカドッグ	↓↙←+AB同时押し
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+C
スターダストドロップ	ジャンプ上升中に接近して↓+C
武器打飞必杀技	
ダブルメガストライクヘッズ	↓↘→+BCorCD同时押し



~设定&故事~

执行幕府机密任务的单眼剑士。过着每天不断钻研柳生新阴流·改的日子。为了调查“凶国日轮守 我旺企图叛变”的真伪，和服部半藏各自行动向着日轮之地出发。

必杀技	
喝咄 水月刀	↓↘→+斩り
双角罗刀	→↓↘+斩り
八相发破	→+斩り连打
柳生 心眼刀·水月	↓↙←+A
柳生 心眼刀·相破	↓↙←+B
柳生 心眼刀·天罗	↓↙←+C
武器打飞必杀技	
绝 水月刀	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

身患不治之症的悲剧天才剑客。自师傅黑河内左近之子梦路失踪之后3年，梦路的母亲对儿子日夜思想甚至于茶饭不思，于是右京决心利用自己剩下的生命去寻找梦路。

必杀技	
秘剑 细雪	↓↙←+斩り
非剑 细雪	↓↙←+C
秘剑 燕返	ジャンプ中に↙↓↘→+斩り
残相前迈斩	↓↘→+斩り
武器打飞必杀技	
燕返六连	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

率领狂死郎剧团的歌舞伎演员。尽管他也在为肆虐世界的大饥荒而忧愁，然而自己惟一能做的事却只有表演歌舞。为了找到能够给民众带来力量的歌舞，狂死郎投入全部的身心一个人开始了旅行。

必杀技	
火炎曲舞	←↓↙+斩り
回天曲舞	→↓↘+斩り
虾墓地狱	↓↙←+C
跳尾狮子	↓↙←+AorB
跳尾狮子·乱心	↓↙←+AB同时押し
血烟曲输	ジャンプ中に↓+斩り
大津波	↓↘→+斩り
武器打飞必杀技	
荒事师狂死郎“血肉の舞”	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

他是GREENHELL的勇者，拥有假面之力的神之战士。塔姆塔姆从很早以前就感到日本有一股邪恶之气，当他得知这股邪气迟早将席卷全世界之后，开始了前往日本打倒邪恶的旅行——。

必杀技	
バグナ·バグナ	→+斩り连打
アハウ·ガブル	→↓↘+斩り
バグナ·ディオス	←↓↙+斩り
ガブル·ガブル	↓↘→+C
ムーラ·ムーラ	↓↘→+AorB(3回连续入力)
武器打飞必杀技	
マグナス·ディオス·ザール	↓↘→+CD同时押し



~设定&故事~

以杀人为生，冷血残酷的剑客高手。某天幻十郎接受了一个衣衫褴褛的男人的委托，委托的内容是——杀死凶国日轮守 我旺——。于是，幻十郎毫不犹豫地向目的地日轮之地出发了，也许对他来说从没有过真正的闲暇时光吧。

必杀技	
桐霸 光翼刃	→↓↘+斩り
三连杀	↓↘→+斩り(3回连续入力)
泪刃	接近して→↓↘+C
裹樱华·菖蒲	↓↙←+斩り
百鬼杀	←↓↙+斩り

武器打飞必杀技	
五光斩	↓↘→+CD同时押し

~设定&故事~

来自欧罗巴（欧洲）法兰西，游历亚细亚（亚洲）诸国，最终乘船抵达了日本。虽然和调查欧罗巴和亚细亚之间贸易路线的一伙人一起行动，但夏尔洛特此行的目的纯粹是为了增长见闻。

必杀技	
パワーグラデーション	→↓↘+斩り
スプラッシュファーント	→+斩り 连打
トライスラッシュ	↓↘→+斩り
リオンランセ	↓↘→+C
バイオネットラージュ	↓↙←+斩り

武器打飞必杀技	
クリスタルローズ	↓↘→+CD同时押し





~设定&故事~

无亲无故也没有记忆的闲丸，被一对夫妇当作亲人一样接到了家中。正当闲丸思索着该拿什么来回报这对夫妇时，偶然听到了日轮之地有工作可以做的消息，于是开始了旅行。然而他却不知道这个工作就是战斗……

必杀技	
绯刀流 五月雨斩り	↓↙←+斩り
绯刀流 冰雨返し	↓↘→+C
绯刀流 真·雨流れ狂落斩	Dを押し续けて离す
绯刀流 梅雨丹杀阵	→↓↘+斩り
绯刀流 时雨	ジャンプ中に↓+斩り
绯刀流 小雨	ジャンプ顶点付近で↑+斩り
绯刀流 雷雨	小雨中にAB同时押し
绯刀流 雾雨刃	↓↘→+斩り

武器打飞必杀技	
绯刀流禁じ手 暴雨狂风斩	↓↘→+CD同时押し

~设定&故事~

娜可露露的妹妹，她和姐姐一样是大自然的巫女。当她正在和冰之精灵游戏的时候，娜可露露却突然消失。追随着姐姐留在雪上的足迹，莉姆露露抱着散步般的心情走出了神居古潭。

必杀技	
カムイシトゥキ	←↓↙+斩り
コンルシラル	ジャンプ顶点付近で↓+斩り
コンルメム	↓↙←+斩り
ルプシクアレ(ニシ)	↓↘→+AorB
ルプシクアレ(トィトィ)	↓↘→+AB同时押し
コンルノンノ	→↓↘+斩り
ウプンオプ	→+斩り 连打
ルプシカムイウエイサンベコル(头)	武器无し时踏み入み中にAC同时押し
ルプシカムイウエイサンベコル(足)	武器无し时踏み入み中にBC同时押し
ルプシカムイウエイサンベコルルヤンベ(头)	怒りMAX&武器无し时踏み入み中にAC同时押し
ルプシカムイウエイサンベコルルヤンベ(足)	怒りMAX&武器无し时踏み入み中にBC同时押し

武器打飞必杀技	
ルプシカムイエムシ(トィトィ)	↓↘→+CD同时押し





~设定&故事~

骸罗一直非常苦恼。因为他不知道究竟是因为自己庞大的身躯、脖子上挂的巨大数珠，还是粗鲁的言行，使得街上的人们都非常惧怕他。经过一番思索以后，他认为真正的原因是自己德行不足，于是为了提高自己的德行开始了流浪。

必杀技	
地震丸	↓↓+AorBorC
つかむぞ~组み天井	←↓↙+A
つかむぞ~石头	←↓↙+B
つかむぞ~尻めくり	←↓↙+C
丹心杀	←↖↑↗→+AB同时押し
喝!	↓↘→+斩り
百贯落とし	ジャンプ中に↑+AB同时押し

武器打飞必杀技	
仁王爆震杀	↓↘→+CD同时押し

~设定&故事~

曾经一度死亡，由于深刻的憎恨而再次苏醒的高挑男人。杀鬼、杀死天草四郎时贞，尽管应该已经完成了复仇——却仍未死亡，而是来到了一个陌生的地方……。听从爱之篝火的引导，破沙罗彷徨着……

必杀技	
友引	接近して→↓↘+C
影吸い	↓↙←+C
空刺し	ジャンプ中に↓↘→+斩り
夜魂	↓↘→+C
刺し足	ジャンプ中に↓+C
头骨割り	ジャンプ中に↙or↘+C
影出	→↓↘+斩り
地刺し	↓↘→+斩り
影骗し	→↓↘+ボタン

武器打飞必杀技	
影舞い梦弹	↓↘→+CD同时押し





~设定&故事~

肥前的隐忍，风间一族的忍者。利用一族自古流传的刀·朱雀之力自由操纵火焰。得到“在浅间山、十和山出现的魔正向着日轮之地的方向前进”的消息后，背负着封魔使命的风间与苍月、叶月一起向日轮进发了。

必杀技	
焦热魂	↓↘→+AorBorCorAB同时押し
大爆杀	→↓↘+AorBorCorAB同时押し
灾炎	↓↙←+C
炎灭	←↓↙+AorBorC
炎返し	吹っ飞び中にAC同时押

武器打飞必杀技	
暴爆·火炎击	↓↘→+CD同时押し

~设定&故事~

肥前的隐忍，风间一族的忍者。利用一族自古流传的刀·青龙之力自由操纵水。在得到“在浅间山、十和山出现的魔正向着日轮之地的方向前进”的消息后，苍月露出了一丝微笑，轻轻说道：“等待的时刻终于来了啊。”

必杀技	
月光	→↓↘+斩り
浮月	↓↘→+斩り
浮月操水	↓↘→+斩り押しっぱなし&レバー
月隐れ	↓↙←+斩り

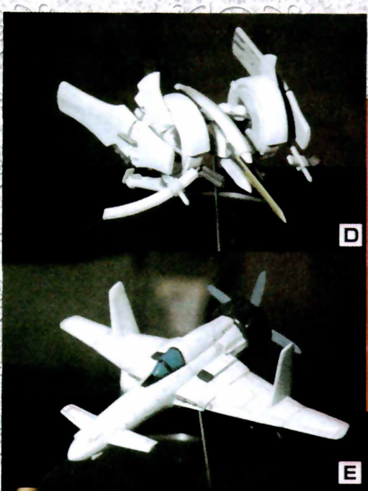
武器打飞必杀技	
消破·风月斩	↓↘→+CD同时押し



Wonder Festival2003［夏］
～立体贵族特别版・后篇～

立体貴族
～俺たちゃムッシュ3D～

这个月，我们除了将为大家继续报道今年夏天在日本BIGSIGHT举行的Wonder Festival2003盛会外，同时还将带来日本8月份举办的业余爱好者大赛《C3》上的参赛作品哦。相信大家看到这次介绍的精彩立体作品，一定会巴不得自己能够亲自到会场上去走一遭！























C3・2003 钢铁REPORT

在暑假即将结束的8月23号、24号两天，一个业余爱好者和高达、机战的祭典“C3”开幕了。24号个人经销商开始出售当日版权的立体作品（以SUNRISE系为中心），更是沸腾了众多业余爱好者们的心。明年的大会一定也会非常有趣吧。



街机上的大作《机动战士Z高达 奥古vs泰坦斯》也参加了展览。试玩的人络绎不绝，充分显示出该作的强大人气。



《灵魂能力》中各种让人发痒的道具也参加了展出。哇，好想要哦——！

A、B

骸（《ウォーザード》）/塞诺比亚（《CLEOPATRAFORTUNE・PLUS》）/CHEMICAL REACTION/“以成为忍者头目为目标而不断努力。”

《CAPCOM》系列迎来了完结，一个新的系列终于出现了！塞诺比亚的造型安排也非常活泼可爱。

C

莎拉・布莱安特（《VR战士4》）/AB=flug/“在肌肉的制作上下了大力气。”/出乎人意料之外非常稀少的VR战士的立体作品，似乎有必要格外留意一下了。

D、E

斑鸠（《斑鸠》）/SilverSord（《BATTLE GAREGGA》）/“SilverSord在大气圈飞行的形态真的很难做啊”/再现了斑鸠的着色ver.和《BATTLE GAREGGA》中的名机SilverSord的勇姿！由于《GAREGGA》日渐系列化，所以这款立体作品也吸引了很多人的视线。

F

莫莉卡（《恶魔战士》）/B-COMPANY/“这次主要是以性感为重点制作的。”/将莫莉卡的风格展现无疑。不管从哪个角度来看都非常漂亮，如果摆在桌上用来装饰的话也是个不错的选择。

G

藏土缘纱梦（《罪恶工具X》）/thrash and trash/“这是一款我自己特别满意的作品。”/从图片上也许看不太出来，这个手办的大小可是超过30cm哦！绝对是充满魄力与华美的力作。

H、I

凯米（《超级街霸Ⅱ》）/G-DOME/“我是怀着尽量忠实再现出原作印象的心情制作的。”/著名的原型师・贵之先生灌注尽自己灵魂的一个作品。表情的“神似”和肢体动作都非常惟妙惟肖。

J、K

春丽（《街霸Ⅱ Turbo》）/REFLECT/“在腿部曲线的制作上投入了很大的精力”/代表性的中华美女，威风凛凛的表情再加上侧视的双眼，如此帅气的春丽非常贴近她在游戏中给人留下的印象。

L、M、N

富美子（《式神之城》）/鹤谷/“制服是忠实于设定制作的。两条发辫与衣摆的平衡非常绝妙！制作人大人啊，请让这个角色在今后的游戏中也一直活下去吧！”

本次的推荐之作，也是完成度超高的经典作品！不但帽子可以摘下来，富美子冷傲高雅的气质也非常生动。



像特兰&六这种女孩子们喜欢的人物自然也少不了参加此次展出。看了这么多顶级作品，你是否已经动心考虑一定要亲赴下届盛会呢？

主机超值套餐超值奉献！

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款超值套餐带给您心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器	1580
微软128位X－BOX超值套餐： 主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张	1750
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）	450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐： 双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）	720
PS2代游戏机超值套餐：50001型/39001型/39000型/39006型/30000型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选	1900/1680/1720/1630/1580/1480
PS2代游戏机原配：50000型/39001型/39000型/30006型＋原装震动手柄＋火牛＋AV线＋完美直读(无需引盘)＋硬盘(限50000型)＋游戏×5	1850/1460/1380/1280
PS2代3色限定版超值套餐：主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读＋20款游戏) 颜色：银色、蓝色、粉色	1980
PS2代新款50000型超值套餐：主机(原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线＋完美直读（无需引盘）＋20款游戏)	2060
DC主机超值套餐： 美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选)	680/630/580/550
任天堂：NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张）	1230

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量绝不出售翻新机，让您拥有质量最好功能最强的主机）

GB GBA单机

GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源)	630	**颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)**
GBASP主机＋(GBA卡＋GBASP配件价值200元内＋GBA电源)	730	**颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)**
GBASP超值套餐＋GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)＋GBA卡(自选)价值300元内	880	**颜色：橘黄色**
GBASP皮卡丘限定版主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)	810	**颜色：橘黄色**
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色	630	
GBA32位手掌机＋充电器　颜色：蓝透/蓝/紫/粉透	410	
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透	530	
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数	350/200/165	
GBA超值套餐： GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选	650	
GB厚机超值套餐： 厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	220	
GB薄机超值套餐： 薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	240	
GB彩机超值套餐： 彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	430	
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选	260	

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗?那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选	1050	型号：30001/30002/39000	PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000	GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内	580		超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源	320
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002	世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001	NGP彩机＋送两盘卡	220
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003	WSC手掌机＋送卡2盘	250
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320		NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张	980
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350		GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

快件邮费　主机50元/台　GB机20/台

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台，会员卡、太8手表、高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

A、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%	95
B、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟	680
C、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)	230
D、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)	480
E、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	750
F、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
G、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
H、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求	150
I、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
J、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
K、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
L、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
M、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	380/580
N、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）	280
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机	300
Q、VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380
S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式	450

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X－BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45
X－BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA车载充电器	40
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA透明皮套/对战线	10/15
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA镜面/摇杆	10/10
DC原装记忆卡（带屏幕）	60	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA后盖/放大镜	15/17
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线	50	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA手柄式盔甲	30
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBASP耳机转接器	20	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP水晶镜面	30	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 打鼓器	180	GBA彩色手机壳	50	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA水晶镜面	20
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）7.2寸	580	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

卧虎藏龙中文	**75**	**游戏王6中文版**	**90**	三国无双2（PS2版）	60	梦幻模拟战	50	机器人大战R中文	45	太格立志传	50	火焰纹章（中文）	70
寂静岭中文(PS版)	**80**	**列火之剑中文版**	**90**	指环王3（中文）	65	口袋弹珠台	50	机器人大战A中文	42	实况62002最终版	65	天使之翼（中文）	65
光明之魂2 中文/日文	**90/65**	**太空战士战略版(中文)**	**90**	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	黑色细胞ZERO	50	游戏王7—决斗都命传说	85	洛克人EXE3	55	GT3	55
圣剑传说中文/日文	**90/55**	**大金刚**	**55**	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	黄金太阳日文/中文	45/50	游戏王8	85	胜利十一人（WE）	60	大航海（PS版）	60
幻想传说(中文)	**65**	火影忍者	50	指环王2	85	皇家骑士团中文	48	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	街霸EX3	55	古惑狼2（PS版）	55
勇者斗恶龙(中文)	**55**	宿命传说（PS版）	60	黄金太阳2（中文）	95	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	特鲁尼克大冒险（中文）	55	J联盟创造球会A	60
真女神转生(中文)	**55**	鬼武者战略版	70	荣誉勋章（PS2版）	55	快打旋风1/2	25/38	合金弹头EX3	65	生化危机（PS版）	80	钻地小子2	55
名侦探柯南(中文)	**60**	怪兽之门封印开启	60	古墓丽影2中文	60	三国志霸王大陆（中文）	55	光明之魂（中文）	55	恐龙危机（PS版）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
合金装备(中文)	**65**	烈火之剑	90	最终幻想战略版	85	沉默阻击手	48	鲁娜传奇（中文）	50	星际争霸	55	鬼眼狂刀	50
心跳回忆中文	**60**	合金装备（PS2版）	60	拳皇EX2	55	魔法假期（中文）	60	幻想水浒转（中文）	55	樱花大战（中文）	60	萨尔达	50
机器人大战D中文版	**70**	分裂细胞（PS2版）	·60	口袋妖怪翡翠中文	50	索尼克1/2	38/45	纯情房东俏房客（中文）	60	皇版空战	55	超级忍（PS2版）	55
零PS2版	**65**	疯狂出租车2（PS2版）	55	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	星之海洋	55	铁拳3	55	牧场物语2（中文）	65	NBA2003	50
坏瓦里奥3/4	**45/55**	勇者斗恶龙怪兽	50	超级机器人大战OE中文	50	马里奥赛车	25	SD高达战纪	50	封神演义	55	索尼克弹珠台	50
我们的太阳	**75**	沉默遗迹（中/日）	60	超时空要塞	45	V拉力3	35	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	红色警戒（PS）	65	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3	105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文	95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE	150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6	110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3	115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战	130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文	180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文	130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文	135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文	108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文	50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）	60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文	60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头	55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文	80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）	60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文	95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球	40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克	50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文	105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文	130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文	120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼	45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海	110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文	50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文	60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五	75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文	75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文	90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头	50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）	55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头	70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3	70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）	60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

GB单卡自选区

最终幻想X－2中文	42	梦幻模拟战2	50	黄金太阳2中文	60	三国霸王大陆（FC版）	30	卧虎藏龙中文	53	真三国无双2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	实况足球2002	30	机器人大战R2代	55
鬼物者2中文	45	无尽沙加中文	50	古墓丽影2中文	50	核金装备（PS版）	40	牧场物语4/5中文	45	樱花大战2中文	60	心跳回忆2中文	45	射雕英雄传中文	29	笑傲三国中文	55
口袋妖怪红宝石中文	46	古或狼3	48	超级机器人大战X	55	口袋水晶中文2时钟	29	金庸群侠传中文	50	合金弹头2002中文	45	心跳回忆（文艺体育）	36	格斗王2002中文	37	007明日帝国	40
口袋妖怪蓝宝石中文	46	寂静岭3	50	机器人大战A中文	43	生化危机2中文	42	勇者1＋2中文	27	帝国时代中文	50	幻想传说中文	30	2002灌蓝高手（PS）	35	光明之魂中文(GBA版)	56
指环王2中文	48	2003饿狼	45	大航海时代4中文	26	生化危机3中文	43	精灵王妃传中文(网络)	70	盟军敢死队中文	40	幻想水浒传中文	60	太空战士X	55		
七龙珠Z	40	光明与黑暗-诸神艾遗产	60	天诛4中文（PS版）	60	孤岛冒险4中文	45	七龙珠2002中文	50	星之海洋中文	27	大金钢6中文	50	火焰文章中文(GBA版)	80		

购买GB卡两盘或两盘以上者快件邮费均十元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

新慧福GBA烧录系统

NEWISE



关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

因为专业 所以够强！

新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！



COOL

- * 无与伦比的超高性价比！
- * 兼容DVD-R，DVD+R，DVD-RW，DVD+RW
- * 兼容DVD9
- * 适用所有的PS2系统.(NTSC J,NTSC U/C,PAL)
- * 适用所有的PS2机型.(V0~V9 10000-3900X)
- * 多重安全设计 - 保护您的PS2 主机.
- * 操作简单，稳定性高.
- * 不需GAME SHARK 或 AR2等开机片开机.
- * 直接适用所有PS2的原版片及备份片(CDs and DVDs)
- * 直接适用所有PS2的EA 游戏原版片及备份片.
- * 市场价 单颗90元 加全套改机图纸+高档专用改机线材

新慧福电子厂欢迎全国各地商家加盟GBA烧录系统，我们为各位量身定做了种种销售系统，相信总有一套适合你。

www.newwise-gz.com

商家的最好选择　一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案



1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1、智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2、烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3、无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

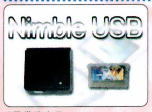


2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的5张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏.

店家：那么他的优势又在那里呢？？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是： 烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。



3号拳头产品
新惠福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧幅最新USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的独家编码限量销售，适合商家批量销售的灵锐和卡，（总公司不对普通用户销售套装，控制烧录器流向），不仅为各位商件打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...招商咨询热线0755-26723533 游先生

不满意就退货 保你零风险经营！

新慧福商务服务列车始动



一流的技术支持，全面的售前售后培训，零风险的经营模式，强大的资源优势，与工作人员的面对面交流，尽在新慧福快速服务列车，将陆续到达以下几个城市：陕西、河北、江苏、沈阳、北京...商务服务专线013809862850 0755-26723533

新慧福全国销售联盟

沈阳-杨生 024-241560*1 浙江-郑生0579-23894*4 江苏-杨生0516-37118*8 河南-盛生 0371-67609*7 广西-何生 0772-28370*0 河北-付生 0312-30223*4 天津-林生 022-272138*0 青海-吴生0971-61166*5 重庆-孟生023-637273*8-胡生-023-654141*8 新疆-阮生0991-58611*3 湖北-张生027-827771*6 安徽-张生 0551-26463*3-0558-22983*4 江西-江生0791-63617*1-3003 内蒙古-周生0470-82421*0山东-赵生0532-46631*7黑龙江-朱生0454-86622*3珠海-胡生0138241177*8广州-洪生020-892893*0 云南-陈生0871-41119*3 贵州-许生0851-58657*4 因商务保密隐掉客户资源电话，如有需要，请直接和深圳市场部联系。其他更多分销：www.newwise-gz.com

深圳总公司0755-26723533 013809862850 游先生 newwise@vip.sina.com www.newwise-gz.com www.newwise.com http://bbs.newwise.com 电子商务合作：www.gbgba.com

重要启示

最近我厂有极少部分出口产品（我厂在TaiWan注册的太极鲨USB烧录器）从国外串销到内地，因为在烧录程序做了区域限制，因此如果混用到国内灵锐USB烧录器的话，会出现严重故障。请广大商户谨用，否则一切后果自负，同时我厂不会提供任何技术和售后支持。

专业邮购 北京信宏威达游戏集团



GBA 450元(送无线耳机)
PS2 39001-直读 1350元(送GBC主机)
XBOX完美直读 1590元(送WSC主机)
PSONE 430元(送电子眼镜)
NGC 1190元(送GBC主机)
MP3/CD/VCD/随身听 380元（送车模）
新款GBA SP 780元(送无线耳机)



土星机 330元(送GB)
GBA128M烧录器+卡 350元(送车模)
GBA电视接收器 230元(送车模)
Inter摄像机 160元(送车模)
美版DC 490元(送DC原装键盘)
3D立体电子眼镜 99元(送车模)
便携液晶电视 380元(送车模)

全场买一赠一 数量有限，送完为止！

套餐：邮费40元 主机20元 卡10元



CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑 690/套

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套)

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.

其它 规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688 转111或105
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元　电脑读卡器 190元　系统资料、游戏、恢复光盘90元　配件随机购买免邮费！

特价产品：DC-MP4解压卡 99　PS2原装记忆卡 138　DC中文上网器 150　PS2中文上网器 160　PS2原装振柄 48　GBA中文翻译卡 110　配件/卡邮资10元/件



"三菱"触摸笔记本电脑　特价 890元 （邮资20元）
简介：AMD中央处理器，1.4G硬盘，48M内存，内置56K解调器，中文手写/拼音/五笔输入，内置美国JBL音箱，预装中文WIN98系统，高能锂电池，可反复充电。内置耳机、麦克、PS2鼠标插口。可实现普通电脑所有功能规格：25 X 19 X 3 cm　重量：850g　颜色：灰色赠品：高能锂电池、充电器、电源、多功能手写笔，皮套、耳机、USB电脑数据线



美国"JBL" 原装组合音响
双磁带卡座，五碟CD，立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，JBL原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。同类产品市场售价3000元。特价490元(邮费40)



针孔彩色无线夜视摄像机
日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。
特价 480元(邮资20)



富士专业数码相机
300万像素，3寸液晶屏。128兆内存，送电脑连线。
特价780元
(邮资40)

北京信宏威达游戏中古货商城

本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。 高价回收/交换各种游戏机及配件

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏)1150元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元　SONY原装CD机 180元　DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏)400元　PS /PSone/PS VCD 5903(双振柄、记忆卡、游戏)300/350/340元　X-BOX(直读) 1180元　GBA（送卡）350元　NGC（手柄、电源）900元　3DO（双手柄、游戏）230元　SFC主机+32M磁碟机(双手柄、游戏)290元　SS JVC（送游戏）260元　GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元　GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 600元　任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏) 780/390元 /220元　DC/PS/SS拆件机 80元　WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260/180元　MP3/VCD/CD 随身听 （防震、线控耳机、MP3歌库） 220元　便携液晶电视(4寸，可接任何游戏机) 280元　PSone 5寸便携液晶屏 240元

二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

本集团新电话010-83553588/3688 客服分机:103/105/109(实行客户专人负责制) 售后服务:111 投诉与建议：110 E-mail：xhwdgame@163.com
汇款（寄信/货）地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达 邮编：100077 北京购买地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402 （来人请预约）

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://rm-game.yp.shou.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息 免邮费

本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

二手ps2套机1180元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元

NGC转GBA接收器490元 NGC 1190元

39001型原机配置1380元 50000型(限)硬盘.网卡2980元

DC原装美版780元 DC组装日版580元

PSONE100/103单机520元 PSONE100/103套机690元

GBA金银限定版主机490元 GBA(日)橙、黑限定520元 GBASP(日)750元 GBASP限定+我们的太阳1860元

微软XBOX中文版1880元 微软XOBX主机(美版)+原版游戏1750元 微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1690元　PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机 1880元

游戏配件（免邮费）		PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器(带电源)	390	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	620	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40	GBA-EZⅡ-FLASH128/256M刻录卡	490/750
PS2原装分量端子线	270	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	420	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	980	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48	GBA-XGⅡ-FLASH128/256M刻录卡	420/650
PS2原装8M记忆卡	170	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40	FF8/FF10项链套装	45/55

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2混沌军势3	390/10	PS2鬼泣2	420/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC最终幻想水晶编年史(限)	480/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双3+猛将传	450/10	PS2封神演义2	320/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC幻想传说	380/10	DC梦游美国2	45/10
PS2三国无双3猛将传	320/10	PS2VR4进化版	350/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	280/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	90/10	NGC玛莉奥聚会4	350/10	DC代号维罗尼卡(完全版)	180/10	DCVR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	820/10	PS2实况7	430/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	330/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战(中)	360/10	PS2异度传说	350/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC生化危机(代号维罗尼卡)	350/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	290/10	X—BOX生或死Ⅲ	330/10	NGC生化危机	360/10	DC莎木2(限)	190/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X-2	430/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	350/10	DCD之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA恶魔城（中文）	55/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA炸弹人2	55/10	GBA大战略2	55/10	GBA晓月圆舞曲(中)	55/10
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA实况世界杯	55/10	GBA泡泡龙	55/10	新卡介绍	价格/邮费	GBA瓦里奥制造	55/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA洛克人ZERO2	55/10	GBA罪恶工具X	55/10	GBA黑色细胞	55/10	GBA最终幻想战略版(中)	95/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	95/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA街霸ZERO3	55/10	GBA指环王双塔(128M)	95/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生A	55/10	GBA铁拳	55/10	GBA火焰纹章	55/10	GBA超级忍	55/10	GBA牧场物语(中)	48/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	55/10	GBA实况2002足球	55/10	GBA封神演义	55/10	GBA索尼克2	95/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA沙龙曼蛇	35/10	GBA黄金太阳2(128M)	95/10	GBA光明力量	55/10	GBA幻装迷宫2	55/10	GBA分裂细胞	55/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA寂静岭	95/10	GBA索尼克	55/10	GBAGT2	55/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	95/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	GBA哈丽波特	55/10	GBA龙战士2	35/10	GBA机战R	55/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	55/10	GBA我们的太阳	88/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA信长野望	55/10	GBA特鲁尼克大冒险2	55/10	GBA三国志（中文）	55/10	GBA口袋妖怪红(中)	55/10	GBA幻想传说	55/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA卡带	价格/邮费	GBA快打旋风	35/10	GBA机战A中文版	55/10	GBA世界传说	55/10	GBA魂斗罗	35/10	GBA玛莉奥4	35/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	55/10	GBA风之少年	35/10	GBA大战略	55/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D(中)	55/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	35/10	GBA皇家骑士团外传(中)	55/10	GBA黄金太阳（中）	55/10	GBA魔法假日(中文)	55/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	55/10	GBA龙珠Z2	55/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA黄金太阳(中)	55/10	GBA幻想水浒传	55/10	GBA游戏王6	95/10	GBA风之少年2	35/10	GBA圣剑传说	90/10	GBA鬼武者战略版	55/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA龙战士	35/10	GBA机器人大战a	55/10	GBA银河之星	55/10	GBA机战R（中文）	55/10	GBA星之卡比	55/10	GBA越南战役	55/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！

电话/传真(010)66054729 早9点-晚7点　13051327889　收款人：赖伟涛　建行卡号:4367420011600076929　持卡人：赖伟涛

乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



再版总是痛苦的……

没人知道再版能不能卖不出。所以再版有点象赌博，本来应该见好就收，但你还是想再押上去。押红色还是黑色呢？都不是，还是把宝押在读者身上的机会大得多。



《动感新势力》金版MTV

定价：9.80元

Forever Love 『X』剧场版主题歌
On your mark 『On your mark』MTV
Key of the twilight 『骇客时空』插曲
Let me be with you 『CHOBITS』片头歌
指轮 『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌
暴风雨中的光辉 『高达08MS小队』片头歌
晓之车 『机动战士高达SEED』插曲
在那一天 『电影少女』片尾歌
奇迹之海 『英雄骑士传』片头歌
地球仪 『圣斗士冥王篇』片头歌
LOVE A RIDDLE 『星空的邂逅』插曲
黎明前 『浪客剑心』TV版片尾歌
Gravity 『狼之雨』片尾歌
笑颜 『笑颜』MTV

VCD＋CD＋海报 16页精美手册

2003年10月30日　第三刷



《动感新势力》8期

定价：8.80元

新片预告：
拜托了，双胞胎/猫的报恩
天使怪盗/雪风3/12国记/狼之雨

MTV：
棋魂『Get Over』/犬夜叉『My will』
宿命传说『Key To My Heart』
Macross plus『Voice』

特辑：
新世纪福音战士特辑
TV未放映影像/十大经典场面放映
剧情和主题完全解析
新世纪音乐补完计划——
"RED MOON"（CD）

歌词本＋海报＋CD完整包装

2003年10月20日　第二刷

《动感新势力》金版MTV第三刷和《动感新势力》第8期第二刷仅限全国11大城市零售：北京、上海、广州、武汉、天津、杭州、沈阳、南京、成都、昆明、西安。其他读者可以向次世代传媒联盟邮购。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

北京超时空游戏制作学校面向全国开始招生

本校外景图



本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画，游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。详情请登录网站www.cskgt.com.

宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话：010-82896123，010-82896124，010-82896125
传真：010-82896127　　联系人：李老师，尹老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园　邮编：100085
E-mail：cskgt@cskgt.com

长沙新世代

新世代现所有包裹均采用超硬纸包装，并填充泡沫统一编号，做到即规范又美观！

新世代敬告：现全国各大小邮局全已升级，全部采用电脑联网，不论远近普通汇款均可两天到达，款到即发，绝不拖延（在收到汇款日起，快件6天，普件10天到达）

限量日本转港全新DC主机（双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟）仅售550元。
PSone全新（主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源）仅售515元。GBA主机：日本产510元/港产470元
GBA贴换GBASP仅加450元　　全新原装GB彩机　390元（送变压器1个＋塞尔达1盒）

汇款地址：长沙市解放东路36号新世代电游（请勿忘邮费）收款人：李坚 邮编：410001 邮购热线：0731-4119826
投诉建议：13508487662 交行帐号：60142870643811901 建行帐号：4367422926170143221 收款人：李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		街头涂鸦(极品)	25	梦幻小天使	20	2000奥运会	24	太空频道5	18	海豚	18
正版(非廉价美版)		梦游美国2001	14	F1方程赛车	14	樱花大战4代	65	疯狂的士1代	34	鬼屋2	37
格兰帝亚2	7	VR战士3	14	D之食卓2(限)	29	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	麻雀大战	24
刀魂	7	大战略珍藏版	78	世嘉拉力2	14	青之六号	35	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类（所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换！）

正统版合金弹头(SNK)	37	任天堂大金刚	36	鬼眼狂刀	36	玛丽3耀西岛/2/1代	23	古惑狼	36
CT特种部队	36	召唤之夜、铸剑物语	36	洛克人EXE3	36	黑色细胞	36	索尼克	36
火影忍者	36	忍者刑警	23	银河战士中文版	36	麻将王中文	45	瓦里奥4	36
名侦探柯南中文	36	分裂细胞	36	古墓丽影中文版	36	沙罗曼蛇	23	特鲁尼克大冒险	36
热血排球	25	恶魔城晓月圆舞曲中文	36	塞尔达传说三角力量	36	超时空要塞	36	露娜传说中文版	36
圣剑传说中文	75	洛克人ZERO二代	36	指环王双塔(128M)	75	上海麻将	23	炸弹人故事	23
我们的太阳(新)	75	幻想传说召唤血统	36	海贼王ONEPIECE	36	NBA2002	28	火炎纹章	36
鬼武者中文	36	007夜火	36	真女神转身光/暗	36	恶魔城白夜中文/日	36	V拉力3	23
重装机兵	23	街霸方块	36	口袋妖怪红/蓝中文版	39	黄金太阳Ⅰ中文/2代	43/75	沉默的遗迹中文版	36
龙珠Z2代	36	火炎纹章2中文版	75	魂斗罗	23	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	皇家骑士团中文	39
阿拉丁(capcom)	24	牧场物语4代中文	39	街霸3	36	光明之魂中文/日	36	恶魔城月之轮回中文	36
幻想传说(新)正统版	36	瓦里奥制造	36	世界传说换装迷宫	36	机战A、R、OG中文	36	玛丽赛车	23
超级玛莉4代(新)	23	勇者斗恶龙旅团之心	36	星之卡比GBA中文	36	新钻地A中文	36	龙战士1/2	23
机战D(新)中文	36	最终幻想战略版中文	75	空军三角洲	23	创造球会	36	三国志中文	36
光明之魂2代	75	拳王EX2	36	沉默狙击手	36	实况足球6	36	机械化军团	36
太空频道5	36	世嘉拉力	36	樱国之魂	23	快打旋风中文	23	超魔界村R	23

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉（并保质三月）（邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系）。

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2/7/7/7/9	DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源	40/48/83/14
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)/保护电阻	24/49/165/6
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖/专用起子	12/5/1.5/10/8/7	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板/DC-PS模拟器	88/23/9/52/13
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪	12/13/29/8/65
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器	62/29/120/20	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘	60/45/12/14
EZFLASH128M(带7寸驱动盘)/无影冷光灯(长管)	375/33	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986	75/4/11
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	17/5/63	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	95/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏	48/18/650	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810	25/75/55/30
PS、PSone绝对原装全新光头/PS磨沙半透明振动手柄	185/35	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜	47/13/25/120/14
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管	22/28/185/35
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85	85/75/75/28
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	6/8/15/28	SS直读IC/制转/加速卡+记忆卡+金手指3合1/AV线	55/25/90/8
光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管	29/14/4/4/18	手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指	9/2/2/34/65
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	22/27/45/30	NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一	175/45/90/35
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机	18/22/16/45	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄	54/25/125/32	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链	72/45/30
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU/原装钓鱼杆	18/24/20/95/75	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		最终幻想战略版(厚)	15	火炎纹章1/2代	12/14	合金装备(厚)	15
幻想传说(厚)	13	口袋红兰合集	12	露娜传说	12	寄生前夜1+2	16
新约圣剑传说	13	世界传说+银河战士(合)	15	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
机战D	13	黄金太阳1/2	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
鬼武者战略版	13	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	牧场物语4代(厚)	14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

“新世代”以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！

上海王子电玩



（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机兰色限定版(39000型+原手柄+电源+直读+记录卡)	1980/30	Xbox主机　主机全套+直读+五款游戏	1850/30
PS2主机粉色樱花大战版(39000型+原手柄+电源+直读+记录卡)	2850/30	Psone主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	490/30
PS2主机(39001型+原装手柄+直读)	1680/30	GBA主机SP机(全套+电源)520/10	820/10
PS2主机(50000型+原手柄+硬盘+直读+记录卡)	3180/30	GBC彩机	290/10
PS2主机(50000型+原装手柄+直读+记录卡)	2180/30	DC主机(含手柄+电源+AV张游戏)	390/10
NGC主机(NGC主机+原装手柄+AV线)	1280/30	SP机　限定版(皮卡丘)	1150/10

EZ-Flash(2)256M　720/10　　EZ-Flash　128M　256M　512M　390/10　590/10　950/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取

PS2 D端子线（原装）	290/10	PS2分量端子线	250/10	NGC原装分量线	280/10
PS2 万用VGA	250/10	PS2原装S端子线	80/10	NGC原装S端子线	180/10
PS2 钱拳4摇杆	190/30	PS2原组遥控器	48/10	XBOX原装遥控器	280/10
PS2原装彩色手柄	150/10	PS2HOPI原装无线遥控手柄	450/10	XBOX原装手柄	280/10
PS2 GT3方向盘（酷豹）	180/30	PS2金手指全中文版（卡+碟）	80/10	XBOX分量线（原装）	290/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2原装振动手柄	160/10	DC原装VGA	90/10
PS2组装激光枪	90/10	PS1原装手柄	65/10	DC原装记录卡	58/10
PS2 组装光头	250/10	Psone原装振动手柄	85/10	DC组装手柄	38/10
PS2原装光头	480/10	NGC-GBA连接器	385/10	DC原装手柄	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。（原版软件，欢迎电询！）

NGC赛艇	140/10	NGC VR射手3	380/10	NGC梦幻之星1、2	400/10
NGC沙滩排球	380/10	NGC萨尔达	220/10	NGC刀魂	410/10
NGC NBA2002	180/10	NGC生化危机123	320/10	NGC明星大乱斗	380/10
NGC阳光玛丽	350/10	NGC　幻想娇伊	400/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGC星际火狐	250/10	NGC实况足球6最终版	400/10	DC莎木1.2(限定版)	280/10 180/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，两盒以上免邮费

机器人大战A、R、C、D中文	各48/5	中央大陆战机2.、3	48/5	洛克人Z2	48/5	街霸方块	48/5
鬼武者	48/5	圣剑传说	85/5	实况足球6（二代）	48/5	银河　战士（中文）	48/5
光明之魂1（中文）	48/5	古墓丽影（中文）	48/5	黄金太阳（中文）	8/5	CT特种部队	48/5
光明之魂2（中文）	85/5	音速1	48/5	黄金太阳2	85/5	沉默狙击手	48/5
海贼王2	48/5	音速2（中文）	85/5	指环王双塔	85/5	魂斗罗	35/5
世界传说	48/5	玛里欧1.2.3.4	各35/5	拳皇EX1.2	各48/5	星之卡比	48/5
牧场物语（中文）	48/5	坏玛里4（中文）	48/5	麻将风云（中文）	48/5	V拉力3	35/5
F.F.T	85/5	换装迷宫2	40/5	我的太阳	85/5	真女生转身	48/5
火焰之文章.封印之剑	48/5	数码暴龙2	35/5	名侦柯南	48/5	分裂细胞	48/5
火焰纹章.烈火之剑(中文)	85/5	魔法假期	40/5	口袋妖怪弹珠台	48/5	钻地先生A	48/5
GT3赛车	48/5	恶魔城1.2.3（中文）	48/5	阿拉丁	35/5	炸弹人3	48/5
鬼眼狂刀	48/5	大战略2	48/5	火枪手	48/5	三国志（中文）	48/5
七龙珠Z2	48/5	玛里赛车	35/5	007	48/5	幻想传说	48/5
街霸ZERO3	48/5	口袋红、兰宝石（中文）	48/5	召换使之夜	48/5	海底总动员	48/5

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）　电话：021-53837005
营业时间：10:00--18:30(年中无休)　公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

玩酷部落，模型者的家!!

再生侠



↑再生侠14代曼陀铃
市场价：445元
星之畅想会员价：430元

刀魂系列



←刀魂系列
市场价：850元
星之畅想会员价：790元
5只一套，成套购买





↑EVA超合金魂系列2号机
市场价：560元
星之畅想会员价：540元

骇客帝国2



↑骇客帝国2人物
市场价：215元
星之畅想会员价：200元



←骇客帝国2场景
市场价：425元
星之畅想会员价：410元

更多产品请参照：www.newstarshow.com网站“玩酷部落”频道，绝对公正的价格，绝对收藏者的家。同时提供会员个性化T-shirt制作。

注：玩酷部落会员只需在论坛注册，不用交纳其他费用，并可免费获得高登酒店预定会员卡，本卡会员除预定酒店2-7折以外，还有5%的现金返还。

Tel：010-82620994　　Fax：010-62550090
QQ：19451760（请注明购买模型）
E-mail：spectre@newstarshow.com



grand theft auto III
OUT NOW!
PUBLISHED BY
PlayStation.2
CAPCOM


秋天来了，
HAYANON和小山2个人正坐在船上。
快看！有鱼从海里跳出来啊～！
咦？小山君，你怎么了？
……这次的工作简直太累了……
真想就这样到一个没有截稿期的世界里去啊……
不会吧——
这可是平时我的专用台词啊！
今天怎么正好相反了!?
就这样逃到哪个小岛上，做个渔夫也不错啊……
!?
小山君振作点儿～
呵呵呵
这是一个一起逃跑的好机会？
不对，这种时候我更应该振作啊!!
小山君！讨厌工作的时候只要去找点快乐的事儿做，心情就一定会好起来的！
这条船一会儿就该到BIGSIGHT了…
快乐的事……
快乐的事……
没错！就是AMUSEMENT！
今天一整天就在AM展玩个痛快吧～！
神奇有趣的好东东
游戏就是我心中永远的工作之卷
原著：Hayanon
东京BIGSIGHT



AM展的“AM”就是AMUSEMENTMACHINE(娱乐机器)的缩写!
这个盛会上展示的全都是游戏中心里的VIDEO GAME、MEDALGAME等最新机种哦~
而且只要买了门票以后,会场里的游戏全都可以随便玩!
哇~!这个就是游戏中心里的摇杆球吗!?
不对啦……
虽说这个展会为期3天,不过头2天只接待业界人士。
所以会场里尽是些和商业贸易有关的人啊。
全都是大人。
……穿西服的人可真多啊…!
难不成只有咱们俩穿的这么随便吗!?
……没错……
耻!!
完全不像是来工作而像是来玩儿的两个人
快来快来,这里展示的都是以后会摆在店里的最新奖品!
看呐,小山君,我把这些赠品都送给你,这下你该打起精神了吧~
你另外还有不少的好赠品吧……
啊!?
••••••
请不要用手触摸
请用手体验触感
到底能不能触摸啊……
赶快去看看VIDEO GAME吧
SEGA、TAITO CAPCOM等各个知名公司全都齐聚一堂。
TAITO
小山君~ Hayanon~
咦!?
这种熟悉而甜美的声音……
这不是TAITO宣传部的美卯小姐吗!(隶属茶道部)
好久不见啦~~
今年可是《SPACEINVADER》25周年哦~
你们也过来玩玩吧~
哇哦 好怀念啊!



说明：“逆两替”是把2个50日元换成100日元。“两两替”是普通“两替”和“逆两替”的结合体。“クロス两替”可以进行500日元←→100日元·100日元←→50日元2种兑换。


哇！TECMO的展台居然是澡堂风格的！
入口也分成男女两边呢～
那么，咱们待会儿再见啦。
唰
唰
嗯！
哇～！？
突然碰面
看起来似乎是男女混浴呢……
这个徽章机可以把密封的照片做成徽章！
你还留着那个呐!!
就拿咱们刚才照的随意贴试试看吧～
咔
嚓
……
这个……该怎么处理才好……
恐～怖
难道要自豪地戴在胸前吗？
不过会场也太大了，什么时候才能全部转完啊……
啊！
蘑菇！好可爱啊～！！
『心的香菇』里的“快乐菇”！
摸～
软绵绵
鸡皮疙瘩
!?
为什么这个东西会是热乎乎的！！
而且还松松软软的!?
不过你看起来还是一副很高兴的样子嘛。
接下来，差不多也该开始那个计划了。
嗯？哪里哪里？什么东西？
刚才我就一直在想，不如咱们今天就用抓奖品来一决胜负吧！！
谁得的奖品多谁就是胜利者！
就凭你的技术!?
这个游戏还没人能赢得过我呢！
我也不是那么轻易就被人打败的～!!
战斗开始


喂！
掉落
呀！
滑
摆放的位置看起来好像非常容易抓到！
喝——
掉落
啊啊！
噼哩啪啦
不行了……
死——寂
战斗结束
为什么大家的袋子全都鼓鼓的？一定得到了不少奖品吧～⁉
总不能都是徽章什么的吧？
鼓鼓囊囊
两位要不要吃糖果？
最后我们得到的只有ATLUS展台的小姐分发的糖果……
结果还是什么也没拿着……
肚子好饿啊～
呜呜呜
沮丧
失落
差不多也该回去了……可回去以后还是没完没了的工作
真不想回去啊……
呜呜呜
小山君！
AM展的主题就是"从游戏中诞生出丰富的心灵"。
在商店买的BIGSIGHT君！
想想游戏的心，拿出精神吧!!
无论何时你都可以依靠我！放心吧！
HAYANON……！
好！
我就发挥游戏魂一口气完成剩下的工作吧！
哒哒哒哒
数日后
托HAYANON和AM展的福，我的心情现在非常愉快。
你的情况怎么样啊？
我已经把游戏的心发挥过头了～
工作完全没有进展！
果然又是这样！



不一样的世界

押井守小档案

作为日本动画的领军人物，押井守曾执导『攻壳机动队』、『机动警察』和『福星小子』等优秀动画，用自己对虚拟世界的理解一手创造『Avalon』，也曾以自己年轻时参与政治运动的经历融合到动画中，当然更多的是观众看得不知所云的票房毒药，或者充当“原作粉碎机”之类不讨好的角色。不管怎么说，押井守对于日本动画的贡献是巨大的。作为喜欢动画的朋友，有必要了解一下这位大师的一切呢，特别是我们当中许多有一些年纪的朋友，在很小的时候就已经接受过押井守的熏陶了。什么，没印象？看过『尼尔斯骑鹅旅行记』吧？^_^

天降大任于斯人也,必先…

押井守，1951年8月8日东京生，血型是O型，是家里三个小孩中的老么。因为老爸的兴趣，押井守还没上幼儿园前就去过电影院了，看了『宇宙水爆战』之类的片子。

小学时期（1958——1964），有全家在过六一一起上电影院的习惯。又因为押井的老爸失业了，所以变本加厉，没事就带他去电影院报到，一周总要去个四五回，简直是有如电影的英才教育。

中学时期（1964——1967），迷上了科幻小说，当然电影还是照看，看了不少东宝特摄之类的片子。

高中时期（1967——1970），跑去参加因羽田斗争而引起的学生运动，搞示威啦,发传单啦，导致刑警来家里调查。结果被爸妈软禁在山上小屋。这时候的街头抗争经验，后来常反映在他的作品中。而他什么地方都不想呆的时候，就躲在电影院。但是对奥斯卡得奖作品之类都没兴趣，老是看些乱七八糟的电影。

大学时期（1970——1976），念的是东京学艺大学教育学部美术教育学科。社团则进了“映画研究会”，但旋即因和他人吵架而退出。自己成立“映像艺术研究会”，开始拍8厘米或16厘米的创作电影，没钱买胶卷时，还是把摄影机扛来扛去练臂力。同时开始有系统地看电影，看得最疯狂的时候，一年看了近1000部电影！

押井守念了6年，好不容易大学毕业后，干过短时期（8个月）的广播公司的导播，但因制作环境太过恶劣而不爽，就辞职了。变成无业游民后，看到电线竿上“龙之子”制作的『科学小飞侠』，觉得“动画也可以作得如此有真人实写电影味”蛮有兴趣的。于是就去应征，顺利被缺人缺到疯的“龙之子”录取。

“龙之子”时期（1977——1980），可说是押井守的修练期，因为“龙之子”实在太缺人了，所以像押井这种菜鸟也立刻被赶鸭子上阵。在这时期，他参与了『科学小飞侠』和『救难小英雄』等名作的制作，也遇到了他到现在依然尊为“师匠”的重要人物——『科学小飞侠』第一期的CD（Chief Director，也就是总监督）:鸟海永行。之后，他就追随着鸟海永行到了可说是由“龙之子”所分离出去的小丑社。



越做越上道



小丑社时期(1980——1984），押井守终于挑起CD大梁，执导了『福星小子』TV系列前半(1981——1984）。一开始押井守真是惨不可言，没经费也没人手，被原作漫画迷骂个臭头不说，还收到装着剃刀的匿名信。但后来作品的制作渐入佳境，于是局势逆转，得到压倒性好评，还被誉为日本动画在80年代的代表作之一。此外，押井守也执导了两部『福星小子』的剧场版（也就是电影版：『Only you』，1983；『Beautiful Dreamer』，1984），并和师匠鸟海永行合作了世界上第一部OVA（Original video animation，只通过如录像带等音响渠道发行，不在电视或者电影院上播放，因此尺度和自由度比电视动画和剧场版要高）——『DALLOS』（1983）。

『福星小子』剧场版第2集『Beautiful Dreamer』是押井守告别『福星小子』之作，也可说是他个人风格真正确立的代表作，不只得到众多动画迷的掌声，也吸引了一般电影评论及“现实与虚构的暧昧性”等要素，都一直是他后来作品中常见的主题。在执导完这部杰作后，押井守就离开了小丑社，成为自由创作人，以期有更宽广的创作空间。

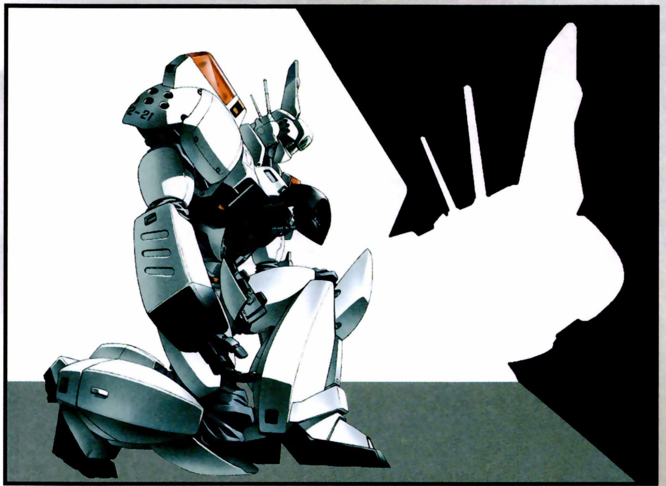
毒药制造者和原作粉碎机

1985年，手上拥有宫崎骏这张王牌的德间书店想再要捧起新的“偶像”，于是就找上押井守拍了『天使之卵』这部作品，结果想不到任性的押井守把它拍成一部一般人所谓的“艺术电影”，一幕幕的幻想式的风景虽然耐人寻味，也得到颇高的艺术评价，但几乎毫无剧情可言的结构，依然使得一般大众敬而远之。于是押井守就被贴上“票房毒药”的标签，打入冷宫。（其实当年德间书店的眼光一点也没错，只是他们应该更有耐心点）

晃过了几乎是无所事事的1986年，在1987年，押井守除了又导了一部被大众称为“不知所云”的OVA『迷宫物件』外，还执导了他的第一部真人实写电影——『红色眼镜』。这部作品本是为了很受欢迎的配音员千叶繁而策划Promotion Video，结果不知不觉间，企划越变越大，最后就成了一部电影了。这部电影乍看是有个“正经”故事内容，是让一个“原首都圈治安警察机构特殊武装机动警备大队上级刑事”（好长的名字）在经过三年的逃亡之后，回到日本国内的故事，但是很快的，观众会发现，自己和主角一同陷入了一个梦和现实分不清的无逻辑世界。除了死忠的押井守迷之外，一般人对这部电影的观感大概还是这四个字——“不知所云”。无论如何，这部电影的背景世界观并没随着电影的结束而结束，它在押井守的脑中继续成长，成了一个在中国台湾地区常被称为『犬狼传说』（其实这是押井守和藤原カムイ在1988年开始合作的漫画名）的独特世界观，并再度出现在其它押井作品中。

1988年，押井守自称“把他从贫穷的井底给救出来的救星”来了——『机动警察Patlabor』，这套OVA的成本相当低，根本无法作出大规模的动作场面来当作卖点，但押井守完全不受限于此，精彩的导演手法和他老搭档伊藤和典的杰出剧本使得这部作品妙趣横生，至今仍是低成本作品的典范。从这部作品起，押井守开始咸鱼翻身了。

1989年，由于OVA的成功，『机动警察Patlabor』得到了制作剧场版的机会。在Production



IG这家公司（其前身为“IG龙之子”）的大力协助下，押井守实验了他“以设计稿为主轴”的制作方法，而得到极大的成功，这个方法论使他的动画作品呈现出前所未有的真人实写电影感。另一方面，押井的个人风格也终于跟电影娱乐本质达到绝妙的平衡，在艺术和娱乐两方面都备受肯定。沿着这个路线，押井守在1993年推出了更加洗炼的『机动警察Patlabor』剧场版第二作,这部以日本“假想内战”为主题的作品，至今依然被许多人视为是日本动画史上的最佳杰作之一。而他在1995年改编自士郎正宗漫画的『攻壳机动队』（Ghost in the shell），更是成功地打入国际市场，甚至影响到了好莱坞的主流商业电影。

任性的监督

虽说押井守在“向真人实写电影逼近”的动画方面得到极大成功，他的手法可不只限于此。也是诞生于1989年的OVA『御先祖样万万岁』，这部作品可视为押井另一形式的代表作，酷似舞台剧的取镜及演出，无逻辑而突梯的剧情发展，独特而拗口的长台词，将押井作品中的荒谬剧趣味推到了极致。

另一方面，押井守也没忘情真人实写电影，他在1991年拍摄的『地狱番犬』，可说是『红色眼镜』这个故事的前传，也是同样使用了『犬狼传说』这个世界观。故事的主要舞台是在中国台湾地区，女星苏意菁也参加了演出（但是因为押井的任性，被整得惨透了,还被迫要抱着有皮肤病的脏野狗上戏）。单从预告片来看的话，这部片子简直像是什么动作巨片：“护目镜闪耀着红光的装甲机动服”、“吐着火光和硝烟的MG42机枪”、“呼啸的直升机”……结果，全片大部分的时间就是镜头随着男女主角在南台湾的大街小巷走来走去，走来走去……在川井宪次的音乐衬托下，的确很有气氛。而对熟于押井镜头语言的影迷来说，这部作品所要表现“犬的流浪及对主人的追寻”也不是陌生的主题。但对大多数的观众来说，可能除了无聊之外，还是无聊。

于是，票房奇惨是当然的结果。（这部片子也曾在中国台湾地区放映过，票房当然也是不用说，宣传广告上还把押井守的名字打错了）

1992年的『Talking Head』押井守的第3部真人实写电影，实验色彩（或者该说押井的恶搞精神？）比起前两作有过之而无不及，这部超低预算的电影，表面上讲的是一个动画工作室中发生的神秘连续杀人事件，其实仍是一贯的押井式无逻辑荒谬剧，电影的重点不在剧情，而在登场人物不断饶舌议论的“何谓电影？”，可以说是一部以“评论电影这种表现媒体”为主题的电影。

自1995年的攻壳机动队之后，押井曾经沉寂了一段时间，不过在新旧世纪交接之际，押井守又活跃了起来。除了由他撰写脚本的动画『人狼』（监督是冲浦启之，这也是在『犬狼传说』世界观底下所发生的故事）大获好评之外，还有就是看得人发晕的『Avalon』了。这部作品虽是押井进入业界以来的第四部真人实写电影，他却戏称这是他的第一部“商业真人实写电影”，也就是说，比起他前几部充满实验意味的真人实写电影，这部作品显然“大众化”得多了，但影迷们依然不难看出作品的特殊点是：片中所有的影像素材——无论是真人实写或动画——都是数位资料化后，再输入电脑重新构筑而成的。可惜,还是没能在票房上打出成绩。同样是虚拟现实题材，看看人家『骇客帝国』挣了多少钱！！（另外提一句，在某种意义上『Avalon』和『骇客帝国』的主题是相反的）。



中年呀成为神话吧

近两年押井似乎开始培养接班人了，神山健治接手了『攻壳机动队Stand Alone Complex』和『机动警察Minipato』的监督工作，我们的“鸭嘴兽”则退居二线当起了幕后黑手，当然也少不了客串一把（『机动警察Minipato』里的“押犬”）。这两部作品都使用了大量数字技术，特别是『机动警察Minipato』，应该可以说是开创了一个全新的动画形式。

押井守曾说过：“在数位化的地平上，所有电影都会成为动画”。这是一位热爱电影，出身于动画界，却又熟知数位技术威力的映像作家所发出来的豪语。让我们期待他下一步会带我们走向哪里吧！



三栖人新闻速递

HOT NEWS 迪斯尼夏季全美票房夺冠

凭借《海底总动员》（Finding Nemo）和《神鬼奇航》（Pirates of the Caribbean）两部影片的巨额收入，迪斯尼成为今夏全美票房收入最高的电影公司。据《纽约时报》报道，动画片《海底总动员》在全美的票房收入高达３．３亿美元，而以加勒比海盗生涯为故事主线的《神鬼奇航》也取得了２．６１亿美元的骄人成绩。加上其他影片的票房收入，迪斯尼今夏一共获得了７．４８亿美元,位列好莱坞各大公司之首。而许多公司推出的大成本制作影片在票房收入上却不尽人意，《Ｘ战警２》、《骇客帝国２》以及《霹雳娇娃２》的票房收入均未达到预期目标。

北京：国际城市动漫画展在国家博物馆举办。

近日在国家博物馆举办的“二00三北京国际城市动漫画展”，使京城动漫迷们大饱眼福。此次动漫画展展出了畿米、蔡志忠、朱德庸等海内外大师的一千多幅动漫原稿，同时邀请大师亲临现场与动漫迷零距离接触。期间，《名侦探柯南》、《七龙珠》、《灌篮高手》等五千册原版漫画书籍可免费借阅，《乌龙院》、《神话战士》、《超速YOYO》等一百部国际动漫影片在现场循环放映。本次动漫画展于10月12日闭幕。

HOT NEWS 『狮子王』10周年纪念版问世

继斯皮尔伯格的经典科幻片《Ｅ·Ｔ外星人》于去年推出了20周年特别版引起轰动后，作为电影史上最卖座的动画电影，《狮子王》在绝版多年之后，即将推出为纪念其上映10周年而发行的《狮子王特别版》中英文 VCD。该特别版原定将于10月7日全球统一发行，而中国内地版已于9月底率先亮相。

HOT NEWS 史瑞克之父溘然长逝漫画等身长留人心间

日前，有“卡通之王”之称的漫画家威廉姆·斯得格在波士顿的家中去世,终年95岁。他留下了一系列的荣耀和深受孩子们喜爱的作品，其中包括那个怪物史瑞克。

在斯得格的漫画中，动物们的眼神天真透彻，性格鲜明，它们组成了一个美妙的世界，令孩子们向往。1990年，他创作了一个绿色的怪物史瑞克，神神叨叨，喜欢抱怨生活，但是心地却不坏。根据漫画《史瑞克》改编的同名电影在2002年一举夺得奥斯卡有史以来首次设立的最佳动画长片奖。

斯得格1907年11月14日出生于纽约，父亲是一名粉刷匠，他在高中时开始为校报创作漫画，为了帮助父母支撑贫困的家庭，画漫画成为了他终身的职业。他一生画了1600多幅漫画，为杂志画了117幅封面作品，并在60岁的时候开始为孩子写故事书，他的写作同他的漫画一样出色。

HOT NEWS 冈本绫在『东京教父』中首次挑战声优

芳龄20岁的演员冈本绫已经确定参加11月8日即将公映的动画电影『东京教父』的配音工作，在东京涉谷召开的发布会上，冈本绫自称“声优工作比想象中的要难得多，虽然每天都很努力的去联系，但是还是会有出错的地方呢”。

『东京教父』是以『未麻的部屋』和『千年女优』而闻名世界的监督今敏的最新作，讲述三个无家可归者在东京的垃圾堆里拣到一个婴儿后所发生的故事。相信会是今年最令人期待的剧场版动画！



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

GAME BAR 游戏点评

BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI
本期游戏点评桌面提示



PS2 魔力女管家

厂商：BANPRESTO　类型：AVG　媒体：DVD-ROM



在拿到这个游戏之前并没有抱太大的希望，因为毕竟之前许多由动漫作品改编的游戏都非常失败。

因为之前的ラブひな和最终兵器彼女的改编还算成功，所以在得知本游戏由コナミ操刀主厨后顿时信心增强不少。在进入游戏不到10分钟后不禁作仰天长哮状：史上最强动漫改编作品诞生了！本游戏非常忠实于原著，感觉在人物性格刻画上是遵循了动画版，而剧情上则是参照了漫画版，是一个集动漫两方精华的作品。游戏在忠实于原著的同时还增加了新的人物あかク和大量的原创剧情，这些原创剧情有的超级搞笑，有的又超级温馨，使得原作中的人物形象更加丰满鲜活。多分支的剧情系统大大增强了游戏的耐玩性，看来コナミ在剧本创作中真是没少费心思。而本游戏的最大亮点就应该算是科拿米精心制作的那几个迷你游戏了，不但耐玩度超高，而且和原作剧情衔接得天衣无缝，真是让人欲罢不能。喜欢原作的饭斯们千万不要错过这款经典的游戏！

——北京　浦岛景太郎

角色：10	操作性：8
画面：9	创意：9
音乐：7	移植度：——
情节：10	总评价：9.5
游戏时间：魔力女管家2出现之前	

PS2 机动战士高达·相逢在宇宙

厂商：BANDAI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



并不完美，但也不令人失望。无论是把相逢在宇宙看作高达战记系统的继承，还是完全独立的新作，给人的感觉都是如此。“相逢在宇宙”这个副标题，正强调了这个游戏想突出的特色——不错，正是在宇宙中操纵MS的自由感。

和前作相比，相逢在宇宙没有了被重力束缚的沉重感，战斗的节奏因此也加快了，这自然是因为战斗场景改变了的缘故。不过在故事模式里屡试不爽的光束枪类射击兵器在对战中几乎派不上用场，直接结果就是对战成了较量按键速度的格斗战，稍嫌遗憾。游戏的画面很强，虽然是宇宙，但战场的深度和广度做得都十分到位。音乐依然超强！原作的旋律当然不是白练的。原创的机师培育系统则可以使人有更大的发挥空间。

总体说来，相逢在宇宙很好地体现了真正的(？)宇宙战应有的自由度和爽快感，而且游戏推出的时机也很好：中国的载人飞船在年底之前就要进入宇宙了，谁会是中国第一个觉醒的新类型人呢(笑)？

——北京　白色杂鱼

角色：10	操作性：7
画面：8	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：仍然处于根性大根性状态	

GBA 鬼武者战略版

厂商：CAPCOM　类型：SLG　媒体：卡带



《鬼武者》也能SRPG化？在好奇心的驱使下尝试了一遍以后，最强烈的感觉就是：又被卡普空耍了……

为了推动剧情，本作的时代被设定在信长在世之时，羽柴秀吉、明智光秀等历史人物也悉数登场，因为要和幻魔扯上关系，自然也没逃脱被恶搞的命运。战斗场景把战国后期的著名战役大大调侃了一番，而埋没鸟取城的沙丘、高松城里的压水机和长筱合战里的幻魔大炮更是令人哭笑不得。

系统方面实在是糟糕得可以，中后期敌人大多使用特技攻击，使本作的最大特色“一闪”从鸡肋变成了纯粹的废物。最让人无法忍受的是经验值的获取：比敌人高出不多的几级后再杀敌就只能得到可怜的1点经验值，结果靠着加血练到全队最高等级的巫女成了肉盾。而且经常出现升好多级，某项属性也一点不加的状况（孙市都快30级了，SP还不够用一次“白虎八击破”的……）。幻魔痴迷于攻击变身后的鬼武者的执着和白痴也让人为之一叹。看来对于卡普空这款本来就很随意的作品，大家也不要太认真才好。

——北京　小白棉花唐

角色：8	操作性：6
画面：8.5	创意：6
音乐：7.5	移植度：——
情节：7.5	总评价：7
游戏时间：“白虎八击破”仍使用不能	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 网球王子·smash Hit

厂商：KONAMI　类型：SPG　媒体：DVD-ROM



一直以来对于漫画改编而来的游戏都不甚感冒，认为那无非是借着漫画的人气而制作出来的赚钱工具。但是本作的出现却让我从根本上改变了那种看法。

熟悉原作漫画的人都知道，原作中有数十个人物上百种必杀技，而这些都在游戏中得以出现。制作者在游戏的人物动作方面处理得非常出色，游戏中人物的一举一动都和动画中的一模一样。即使抛开漫画来说，单单把它作为一款网球游戏，也是相当不错的。看着熟悉的人物，听着熟悉的音乐，当人物挥动球拍大力扣杀和发动必杀技时，那种感觉——爽快的说。

本作对应4人对战，充分让人体验到"众乐乐"的快感，闲暇时分，约上三两好友，大家一起在网球场上（电视上的）挥动球拍，通力合作，共同进退，多么令人振奋啊！

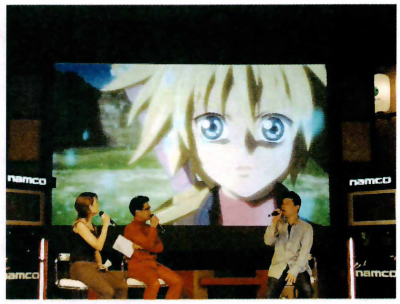
由于本作是由漫画改编而来，所以游戏的平衡性没有掌握好，一些强力角色的能力偏高，在一定程度上影响了对战的乐趣。有理由相信下一次在PS2上登场的《网球王子》会更出色。

——吉林　沈培峰

角色：10	操作性：8.5
画面：8	创意：7.5
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：随时随地	

PS2 宿命传说2

厂商：NAMCO　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



超任时代这款游戏就风靡一时，时过境迁，当此续作在PS2上推出时，并且如今是汉化版本，着实令人兴奋。

片头动画很精彩，主题曲亦细腻感人，人物设计与众多名声优的全力演出给游戏增色不少。本作基本继承了前作系统和风格，战斗时使用各种技巧及轻松搞笑的气氛，让人觉得这是RPG最佳的战斗方式。新加入的料理与合成系统对玩家受益匪浅，不但可以补充HP、TP，而且三十余种西餐对作为玩家的你极具"杀伤力"，想不食欲大振也难。人物尽管依旧2D，但这并不影响作品的精彩程度，销量是最好的证明，在如描绘人物心理感受等细节时，更比前作有过之而无不及。难度方面，想HARD下通绝非易事。吾为通HARD疯狂练级，凯伊路73级打BOSS也OVER了十余次，最后BOSS可能怜悯吾，侥幸通关。令人费解的是，难道所有游戏最高HP都不能超过10000吗？是官方规定的？

中文版玩起来很亲切，不需要游戏攻略，享受游戏的各种情节，身临其境地融入游戏中去。

——甘肃　何鑫

角色：8	操作性：10
画面：8.5	创意：9
音乐：9.5	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：58小时30分	

PS2 召唤之夜3

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：DVD-ROM



不愧是BANPRESTO的制作。远看像机战，近看像机战，怎么看都像机战。

选择主角类型时，善于打持久战的武术系主角就像真实系主角机，而大伤害大消耗的召唤术系主角则就像超级系主角机。更巧合的是，剧情后期主角把"碧の贤帝"死而复生后又获得进化，就跟主角机更新换代一样。

跟机战一样并不代表不好玩。游戏中影响剧情的因素之多也是无可匹敌的，这样可以使玩家更投入到剧情中去。在这个爱情泛滥的年代以师生情代替爱情也别有风味。游戏中各个角色都以团体形式存在，各式派别极有性格。各个派别不禁令人想起机战中各个动画，更像机战了！

在优秀的剧情中，人物之间的关系也是多种多样的。有恋人间的恋情；有一家人的亲情；还有同生共死的海贼们的友情；更有那看起来很傻却有远大理想的海贼男"シャキーニ"。（感人啦~~~）

哦，还有合技、召唤术，是不是更像机战啊？画面一流、系统一流，不可多得的佳作。

——武汉　风痴

角色：10	操作性：8
画面：8	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：10	总评价：9
游戏时间：50小时	

GBA 我们的太阳

厂商：KONAMI　类型：A·RPG　媒体：卡带



以感光器为卖点的小岛秀夫样的作品终于如约发售了。正如之前宣传的那样，本作那种独特的创作思路确实使人眼前一亮。

如果没有感光器，本作也许再平常不过了，但是正是由于加入了感光器，才使得游戏变得多姿多彩。在游戏中，一切系统要素都与阳光有着密切的关系，消灭敌人自然是不用说，就连最常见的解谜都要依靠阳光——不同的谜题对应于不同的阳光强度。同时，光线枪的工作效果也受到阳光的影响，如果其温度过热就要待在荫凉处休息片刻才行。所以在玩游戏的时候时常在阳光与荫凉处来回穿梭，颇有点"夸父追日"的感觉（汗）。

本作在人物动作方面和《MGS》有些相似，潜入、逃跑、诱敌深入、声东击西等，都受到《MGS》的影响，从某种意义上说，本作可算是卡通版的《MGS》（笑），看来，小岛样的创造力还真是出色呢！

最后要提醒广大玩家，记得配备一瓶防晒霜，只有这样才能在阳光下充分享受游戏的快乐！

——吉林　沈培峰

角色：8	操作性：9.5
画面：9	创意：10
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：12小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

WS 机动战士高达SEED

厂商：BANDAI　类型：STG　媒体：卡带



看看动画排行榜，去年全年最受欢迎的应该是《高达SEED》了吧，虽然这部片子有些粗制滥造，有些莫名其妙，不过我还是一集一集的下载，一集一集的看到现在。万岱现在推出的这款游戏，在掌机上，而且是没落的WSC，是否是想借助SEED的人气垂死挣扎呢？

游戏是以横向射击为主的过关游戏，画面还可以，发色数有些少，不过每个机体还是可以快速地识别出来，游戏以动画中的开始一直到基拉换乘“自由”结束，流程不长7、8关而已。

操纵方面除了格斗和射击，还有锁定及支援，而且根据机体的不同，动作也各不相同。而且更感动的是，像BLITZ的高速，BUSTER的巨炮都十分忠实地表现了出来。通关后会出现附加模式，其中的内容随着通关次数的增加而丰富起来，完美之后可以使用全机体，这也是为了耐玩度着想吧。

希望SEED的FANS都来玩玩它，至于一般玩家，就当是在玩一款小品级的射击游戏吧。

——山东　???

角色：8	操作性：7
画面：7	创意：6
音乐：6	移植度：——
情节：8	总评价：7
游戏时间：全机体达成	

GBA 幻想传说

厂商：NAMCO　类型：RPG　媒体：卡带



当年在SFC和PS上极其经典的大作，同样这次在GBA上也有着极高的人气。

不与前版相比，本作和GBA上的同类型游戏相比也是属于非常出色的那种。每位角色的称号、特技都有着不同的入手法，复杂的系统使初玩者很头疼，一旦掌握了这些系统，便会给游戏带来很大的帮助和乐趣。

战斗中可以自己控制角色，这样战斗时就可以当成ACT来玩了，单挑时也可以当成是FTG。

游戏制作的失败之处就是存档系统。大多在洞穴内或其它危险地方，而且有时连续打两个小时都没法存档，相当的麻烦。

和系列的其它作品一样，本作中还存在一些小游戏，如赛跑等，非常有意思。

如果以前玩过SFC或PS版的话，我建议如果有时间，请再玩一次。如果以前没玩过，那我只好说，你还在磨憎什么，快点来幻想吧！

——青海　军营小卒

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：10
情节：9	总评价：9
游戏时间：20小时	

GBA 超级机器人大战D

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：卡带



经历过机战A、R、OG洗礼的玩家估计多少都对这一系列失去了很多兴趣，这一点从机战销量日趋下滑便可窥见一斑。

还好（汗！），老班能在D里进行了挺大的改动，无论是系统还是战斗画面，虽然仅是些许量的变化，但也无异于让玩家期待NEO机战的出现。最让人感到亲切的地方是系统的随意性，即无拖沓，也无冗长，能让人很爽朗地投入到战斗中热血一把。战斗画面恐怕是最关键的地方了，越来越华丽倒不说，随便一招一式都得演出近一分钟，不得不让人汗颜敌方角色等待我方出招的敬业精神。可一旦轻松地关掉战斗，又是一种荡然无存的机械感，机战还是很难把握战斗画面的平衡性啊。

笔者是接续友人6周目的DATA进行的游戏，主角刚出场便能扣下敌人一万八的HP，实在是恶啊！强烈要求用SP进行游戏，否则很容易辜负老班对光源新展示的不懈努力。

——吉林　刘赢征

角色：7.5	操作性：9
画面：8.5	创意：8.5
音乐：7	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：伪7周目	

GC 最终幻想·水晶编年史

厂商：SQUARE-ENIX　类型：A·RPG　媒体：DVD-ROM



清新的风格，浪漫的色彩，还有乡土气息的世界。河津秋敏将SAGA系列的风格带到了这款FFCC里，营造的一份心灵之旅。

游戏一改传统RPG，利用GC与GBA的互动建立了一个局域内的MMO系统。可惜若要4人协作还需额外购置3条GC-GBA联线，加上三位GBA好友，实现起来多少都有些困难。倒是单人模式让人找到了一种久违了的独自冒险的感觉。笔者不太喜好那种携带水晶排除瘴气的设定，这多少让人觉得压抑而不自在。后经友人指点才顿悟正是这颗水晶给了人一种“安全感”的概念，结合起自身的目的，更容易投入到FFCC的世界观里面。

有人指责GC的低普及使得惯以FF名衔的游戏也难有大的作为。但想另类的MMO FF11不也只能拿到不足30万份的销量吗？加之本作的确与众不同于FF的作品，还有4人GBA协作的条件限制性，35万的销量对FFCC来说已经很成功！

这是一个美感体现的游戏，任何人都能找到属于自己的那份心情。

——吉林　刘赢征

角色：8.5	操作性：9.5
画面：9	创意：9
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：体验2小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GC 神乐传说

厂商：NAMCO　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



刚看到传说最新作要在GC上发售且还一返常态地做成3D,就感觉到我心爱的传说系列也要变味了。但就念在玩过系列的每一作的份上，还是找来玩了一下，但在玩过之后,才发现自己真的对不住NAMCO，如此精心打造的作品竟被我视为垃圾,觉得自己真粪。

首先，游戏的画面再上一步台阶，超越PS2的TOD2。3D的地图画面非常流畅，毫无拖沓之感。人物的动作与神态刻画丝毫不逊于星海3。在战斗方面去掉烦人的SP限制，增强了战斗的爽快感。音乐方面没的说，主题曲也相当好听，值得批评的就是人物怎么看起来也有点幼稚，而且稍稍有点粗糙，再有…就是没有了。

另外，本作新导入的EX技能使其更具有游戏性，双重EX技能的组合无论是对战斗还是游戏的进行都是非常有用的，甚至还会增加移动速度…不得不说是游戏的一大亮点。

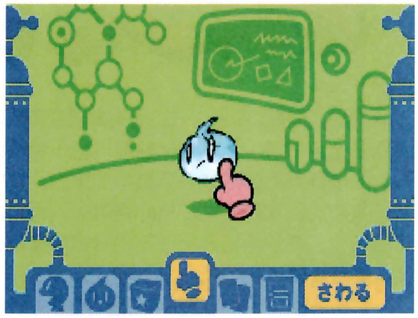
总的来说，本作的表现是相当出色的,不愧于“传说”二字。

——四川　郑锡飞

角色：8	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：不明	

GBA 钻地小子A

厂商：NAMCO　类型：PUZ　媒体：卡带



不愧是人气PUZ游戏，游戏风格比较清新感觉不错，特别是片头曲和大量语言的加入，想想《环瓦里奥》中那段动听的小曲，不由得令人感动，南梦宫真不愧是老厂呀。

本人没有玩过前作，不过觉得游戏还是很有难度的，因为不但要大量钻消各色砖块，同时还要保命又要考虑含氧量，稍有不慎便会前功尽弃，所以就必须眼疾手快，思路敏捷，那种紧张和连消时的爽快感，还真有点动作游戏的味道，小僧玩得最多的还是育成模式，因为可以使用各色道具，所以相对容易一些。

游戏比较适合初玩者，非常耐玩，值得大家去琢磨一下，游戏还对应一卡多人对战，如果有条件能和MM们一起联机对战的话，相信乐趣一定会大大地有（笑）。

动听的音乐，可爱的人设，出色的游戏创意，不可思议的帕库太利亚，有趣的小东东，向MM们推荐，向PUZ达人推荐,向地心人推荐。

——河南　孟勇

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：宇宙无限	

GC 生化危机0

厂商：CAPCOM 类型：AVG　媒体：DVD-ROM



这绝对是一款《生化》饭斯们必玩的游戏，托GC的福,画面效果一个炫,个人觉得列车上一幕比较经典,不经意间总能发现一些有趣的小细节。例如瑞贝卡MM涂了唇膏等(汗),总之光影效果是本作的一大卖点。

作为一款饭斯向的游戏,本作难度不低,因为游戏最大的特色是在操作上，玩家要控制两名主角去全力战斗、解谜，加之又取消了时空道具箱，捡拾道具相当麻烦，但真实感就大大提高了，比较能考验玩家的技战水平，在普通模式下，本人就挂了N次，由于机能的强大，道具巨亮(笑)。在者，很体贴玩家，游戏中又新增了几种敌人，比较难缠的“鞭子手”(水蛭丧尸)与“追踪者”有得一拼,如果不看攻略的话,谜题设置得很不简单,总之那种紧张得让人喘不过气来的感觉又回来了。

游戏中不尽如人意的地方也是显而易见的，例如剧情、隐藏要素等，但关键是与火爆、人气旺盛的《鬼武者》相比，GC上的《生化危机4》前途暗淡令人担忧呢。

——河南　孟勇

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：9
游戏时间：通关	

GC F-ZERO GX

厂商：NINTENDO　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



这游戏真的是非常过瘾，任天堂与世嘉两大竞速巨匠的强强联手真是一击必杀！如果有人问你这游戏好不好玩,那他简直就像问SE公司做的RPG有没有可能不好玩一样。

本次的《F-ZERO·GX》里增添了压L&R键会“左移、右移”的移动方式，这在过弯的时候会有很大的帮助，多人混战时也可以用于撞击对方机体，给对方造成伤害或将对手撞出赛道。

在杯赛模式中，如果你不小心被撞出赛道或因自己的失误冲出赛道，你便会RETIRED，比赛就会GAME OVER，这一点必须要注意，因为有些赛道的设计非常的BT，好像是设计者故意让你“失足”一般，必须一提的是游戏中有类似《SONIC A》里的“能量地带”，接触后会有瞬间的加速度，牢记每个赛道的能量地带是领先与取胜的关键！本游戏的难度很高，尤其是STORY模式里的HARD难度，实在是叫我欲哭无泪啊！有自信的人可以来感受一下。

——山东　磁

角色：8	操作性：9
画面：10	创意：8.5
音乐：7	移植度：9.5
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：想玩就玩	

激突！格斗vs射击

在上一次的文章里，我们简要阐述立刻动作游戏各要素的特点及其变化趋势。由于篇幅所限，未能详细而深入地研究其中的重点。这次我们集中讨论攻防应对的核心要素——格斗战与射击战，并且把格斗与射击的对抗扩展到非动作类游戏领域进行研究。

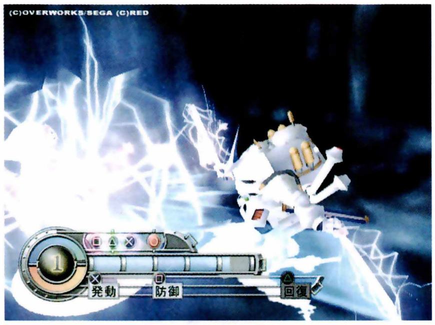
首先来看一下格斗与射击的根本性区别。格斗类兵器，包括长兵器、短兵器，甚至包括空拳，其实都是以人力为基础的、手或手的延伸，其杀伤范围较小（历史上最长的格斗兵器长度也不过五六米）。即使是投枪类兵器，它投掷出去的瞬间仍然需要人力，而且在大规模集团战斗中才有效果。而以弓弩为始祖的射击类（抛射类）兵器，则是人类最早懂得运用机械能和释放能发明的兵器；到了火器时代，发射弹丸所需要的能量来源也从弓弩的机械能发展成为化学能。

由于利用能量的来源和方式不同，射击和格斗类兵器就有了本质的差异。而且在现实的战斗中，射击类兵器是具有极大优势的。“弓箭对于蒙昧时代，正如铁剑对于野蛮时代和火器对于文明时代一样，乃是决定性的兵器。”（恩格斯，《家庭、私有制和国家的起源》）

但是在游戏中却不完全是这样。处于平衡性的考虑，射击类兵器的威力不可能远远大于格斗类兵器（当然，FPS等强调射击的游戏除外），因此在两者并重的游戏里，反而是格斗的威力大于甚至远大于射击。相对于现实世界中射击兵器一边倒的优势，游戏中的格斗和射击可说是各有千秋。格斗类兵器威力大，且由于距离较近的缘故，命中率较高；射击类兵器则可在对方无法反击的远距离上进行攻击。这两种攻击相互对抗的要点，就是充分发挥己方的优势。

激突之一！格斗vs射击

无论是动作类的游戏，还是涉及到地形、站位的文字类游戏（如SRPG），在战斗时都会涉及到射击与格斗的直接对抗。虽然是否有动作要素是重点之一，但动作类和文字类游戏中两者对抗的要点其实是相同的，那就是“射击者要在对方（格斗者）接近并发起攻击之前将其打倒”。ACT和SLG在此的差别，仅仅是这个战术意图的实现方式不同。当然，格斗者一方的意图是与射击者相反的。



历史上运用射击战最有名的人可能就是普鲁士王国的红胡子皇帝腓特烈了。在当时，由于火枪的装填时间较长，所以无法单独抵挡步兵的冲击。腓特烈发明的浅形战术，令士兵分三排依次轮流装填射击，从而大大提高了火力密度，一时间横行欧洲。浅形战术也是贯彻“在对方接受之前将其打倒”的典范。但在后来与蒙古骑兵的作战中，浅形战术却吃尽了苦头。蒙古骑兵的快速冲击使火枪兵根本来不及装填，结果阵形被冲得七零八落，死伤惨重。之后的战术在拿破仑手里才演变成“炮兵轰击、骑兵冲击、步兵巩固阵地”的综合应用，但这个战术实际也是以拿破仑最擅长的炮兵为基础的。

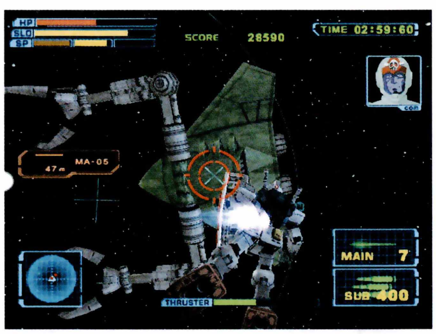


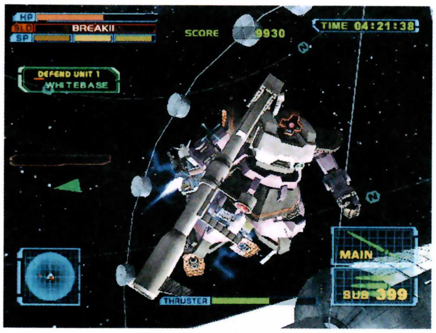
从此可以看出，格斗与射击并不是决定胜负的根本，关键仍然在于兵力的强度和选择的战术。如果格斗者的移动速度快到射击者来不及对其进行充分削弱，或者射击者的攻击力和火力密度足以在对方接近之前将其击倒，战斗的结果都是很清楚的。

在SRPG类的游戏中，射击型角色对抗格斗型角色的基本战术，就是选择比较合适的站位，从而间接降低对方的移动能力，甚至使对方始终处于无法反击的状态。重点就在于要在不断削弱敌人的同时，与敌人保持距离。从这个角度来讲，射击类角色比较容易上手，但是很难用得炉火纯青。而在樱大战的后期作品中，由于攻击和移动都要消费行动槽，所以射击类角色相对就被强化了，在樱4中，携带4名射击型角色（在拥有“绝对正义”的前提下）甚至可以一回合击破神体的第一形态，相对于樱1、樱2格斗型角色较强的设定，这个改动稍有矫枉过正的嫌疑。

而和文字类游戏射击格斗对抗的特点不同，动作游戏中两者的对抗往往是一对多的。敌人的数量往往相当多，甚至其中还有速度特别快的单位。举一个典型的例子就是世嘉的死亡之屋系列：必须在丧尸接近之前将敌人全灭，否则结果只能是损失HP。

另一个体现一射击对多格斗的恐怖感的游戏就是PSO：在进入ULT遗迹的初期，由于没有大范围杀伤武器，射手类角色只能依靠高属性的红枪进行攻击。然而由于敌人超高的防御力，往往需要2~3次三连击才能消灭一个敌人。倘若敌人只有一个也就罢了，还可以利用连续攻击令其始终处于硬直状态而无法反击；要命就要命在每个房间每次出现的敌人都不下五、六个，而且跑得比主角还快。机器类角色如果不灵活使用陷阱，根本无法前进。在这个时候，冰冻、混乱等陷阱起到的作用，其实也是把主角和敌人的距离拉开，从而重新建立射击对格斗的距离优势。即使退回到VH难度，虽然敌人的防御力和HP都下降了不少，但由于其速度没有变慢，所以只用单体射击武器时的窘迫并没有根本性改变（可以看出，问题的关键并不在于敌人的防御力，而是数量和速度）。所以在这种时候就必须使用散弹枪。作为能进行大范围攻击的代价，散弹枪的硬直时间非常长，射程也很短。这就要求玩家仍然积极跑动，否则仍然死路一条。不过世嘉还是留了一手：特殊散弹枪スプレッドニードル拥有和手枪同样短的硬直时间和几乎与手枪相同的射程，使人终于





在VH遗迹找回了久违的爽快感……

激突之二！格斗VS格斗

这个标题首先让人想起的就是格斗游戏。因为没有了射击对格斗时的距离问题，格斗对格斗时的攻防节奏转换往往是最快的；而且格斗类攻击的命中率一般较高，想要避免被伤害，就基本要靠防御而不是回避。而一旦成功防御了对方的攻击，就可以趁其仍处于收招硬直的状态时进行反击。此时的受创方无疑是非常不利的，因此必须令对方持续处于硬直状态中。

上次的文章说到，这种持续的硬直状态既包括受创硬直，也包括防御硬直。持续受创硬直的最直接来源就是连续技，打出高HIT数的连续技，既能给对方以沉重伤害，又是技术的象征之一。在ACT中也有部分游戏有连续技显示，其意义也是相同的。即使是没有显示的ACT，利用连续受创硬直的叠加造成敌人持续的被伤害和防御、反击、回避不能的状态，也是连续技的一种。甚至DC版PSO这类连连读创刨硬直也没有的游戏，也可以通过按键节奏的调整，做到把敌人的每次攻击都取消掉。从实际效果来看，也可以归入连续技的范畴。

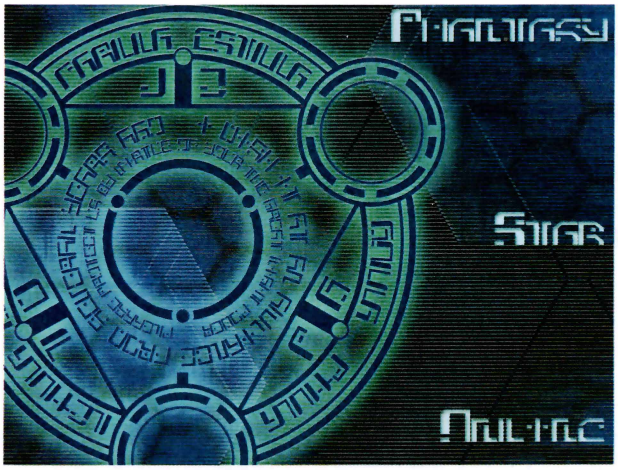
如果进行攻击时敌人已经在防御了，那么必须使用一系列己方出招硬直小于对方防御硬直的招式，使敌人始终防御，然后使用收招硬直短的招式结束攻击，使敌人来不及反击，或使用拉开双方距离的招式使敌人无法反击，或者干脆使用投技破防。具体使用哪种战术，需视双方特点而定，打者必须做到心中有数。

SRPG中的格斗对格斗相对简单一些，除了双方拼实力（包括攻防能力和命中回避）之外，谁能先动手更是关键。俗话说“先下手为强，后下手遭殃”，就是这个道理。但不管怎么说，近身搏击始终都是最惊心动魄的。

激突之三！射击VS射击

虽然节奏不是最快，但射击战是我个人最喜欢的（笑）。这类战斗也可以分为两种，一种是类似于牛仔决斗，“要在对方出手之前将其打倒”；二是类似于慢速密集弹幕型射击游戏，要先闪避敌人的数击再作反击。这里不去讨论第二类游戏，因其本质实为“躲避障碍”，并不是射击对射击。

相信很多人都说到了相逢在宇宙。相对于它的前作而言，相逢在宇宙的重点是把战场全方位化了。四面八方都有使用射击兵器的敌人，所以生存的最大前提就是积极的回避。但是被敌人锁定时并没有对锁定方位的提示，所以必须具有很好的空间感知能力，在不面对敌人的情况下选择回避方向。



然而敌人攻击的速度很快，即使是正面的敌人，也不能完全保证彻底回避其对击，如果四周都是敌人，就难逃被击中的命运。所以应该做到积极地切换目标，优先攻击已锁定自己的敌人。这个原则对大多高速射击的游戏都是适用的。

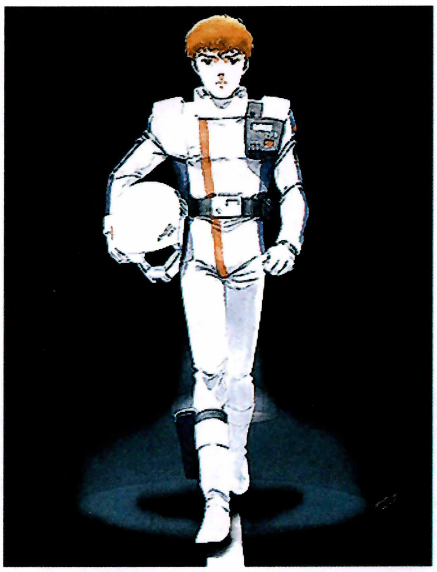
在机战里经常发生射击系角色之间的战斗。回避率低下的机师和低退动性机体。这种战斗和ACT所强调的重点相同，不是射程比对方长，而是能够回避对方的攻击。即使射程再长也不实用。所以说，平常称呼的“主力系射击型”，其实是“高回避射击型”才对。

激突之四！战斗未结束

喜欢格斗战和射击战的人都不少，然而能充分发挥其优势的人却不多。在ACT甚至SRPG系统不断进化的今天，“如何善用这两类角色的优势”这个话题本身，也是在不断变化着的。可能只有“常换常新”这句话本身才是永恒的吧。

文/白色亡灵

阿姆罗　游戏角色绝对通缉令



前些日子，终于从SUNRISE传出了关于逆袭结局的官方消息。阿姆罗与夏亚这两位最早觉醒的新类型人兼王牌机师，在逆袭的片尾、阿克西斯被全人类的精神之光推离地球的同时，也双双离开了人间。

于是，在这个并不让人感到惊奇但仍难以接受的新闻公布的时候，在“相逢在宇宙”和“SUNRISE世界大战”发售的时候，在随处可见熟悉情节的SEED终于煞尾的时候，在仍有人为希罗的扑克脸痴迷的时候，是该写点什么纪念一下了。以前曾就夏亚的历史地位作过阐述，那么这次就来写另一位。

阿姆罗——一个被本部某帅称为“李阿宝”的、有着奇怪红棕色头发的少年。虽然性格中带着明显的任性和神经质，却是高达历史这一切奇迹的开端。他的战绩无须重复，但是，阿姆罗实在不能被称为“英雄”，如果这个词的含义与同名电影中的定义一致的话。他只是个孩子，一个直到死都在充当命运的齿轮的孩子。当他在湖边捕捉到拉拉美丽的浅绿色眼眸的那一瞬间开始，甚至从他感觉到白色家伙的召唤开始，他和她——也包括夏亚，就已经纠缠在悲剧中而不能自拔了。虽然他也说过“我不会再登上这个舞台”，但是，宿命的对决，注定要在执着如孩童的两人间展开。并且结局也是意料之中……。

好在富野监督早在小说版逆袭的后记中就写道：“现实生活中，新类型人之间的感应也是存在的。”因此，为了将要走进宇宙的人类的和平，即使相隔千里也能感受到对方存在的人们，请再度觉醒吧……。

■文 Beyond The Time

东游记 第23回

日文地狱

久志无理

星川明人

如果严格一些来说的话……最近的日子实在是很混乱：编辑部近期增加了没有人响应的口号“呼吁正经，抵制荒诞”；本想让在日本上学的几个朋友发回来一些日本民俗风情的资料，结果收到的却是各种电池的照片；从前日语学校消失了很久的同学突然出现并拿着日语一级证书大笑5分钟后逃去。深刻地体会到了“人生就是一场戏”啊……而且是恶搞剧集……



这次课还是接着前面的内容来继续讲5个假名，本次要讲的假名是た行的“た(タ)”、“ち(チ)”、“つ(ツ)”、“て(テ)”、“と(ト)”，罗马发音顺序是“ta” “chi” “tu” “te” “to”。这里需要着重讲解一下这个“つ”，大家一定在游戏中都见到过一个小的“っ”，日语中这个叫做促音，朗读时是不发音的，而且当读到这里的时候要有一个短暂的停顿。

太阳の马鹿!

“太阳（たいよう）の马鹿”，翻译过来就是“太阳这个白痴”或者“白痴的太阳”的意思，这是在恶



搞动漫中常常会出现的场景：某角色受到打击后向着夕阳的方向奔跑，一面跑一面大叫“太阳の马鹿”，当然，反过来叫“马鹿の太阳”也是可以的。另：由于以上行为有可能被路人当作白痴，不推荐模仿，如果在极其想模仿的情况下，也请注意选择场合。

千鸟足

“千鸟足（ちどりあし）”，这个通常是指人在喝醉酒后脚步晃晃荡荡、步履蹒跚、踉踉跄跄等等（略去形容词汇若干）的意思。例如



“醉（よ）っぱらいは千鸟足で步（ある）いている”，这句话翻译过来就是“醉汉踉踉跄跄地走着的意思”，其他的用法也都是诸如此类的，但是绝对不要翻译成什么“一千只鸟腿”或者“脚很多”什么的东西。

つまらない……

“つまらない”就是日语中的“无聊”的意思，但是也有另外一种意思，就是在构成“つまらない品(しな）”这个短语的时候，意思是“没有价值的东西”。其他类似的词汇还有“ばかばかしい”、“くだらない”，虽然都是“无聊”之类的意思，但是根据情况不同，所使用的词也是不同的，例如“无法忍受的辛苦”可以说“苦劳（くろう)するだけではつまらない”或者“苦劳するだけではばかばかし”,但是绝对不能说成“苦劳するだけではくだらない”。

天地无用!

“天地无用(てんちむよう)”，这个是常常出现在货物外包装箱上的十分醒目的单词，翻译过来就是“切勿倒置”之类的意思……说起来，还有一部动漫作品的名字也是“天地无用”，奥田老师的作品，在日本也算有着不少的FAN，不过实在是想不出来这部漫画与“切勿倒置”有什么关联。

とにかく~终りだ~

“とにかく”在日语中有三种意思：一是“姑且、暂且”，例如“とにかく使（つか）って见(み)よう”；二是“总之、反正”,本部分的标题“とにかく～终(おわ)りだ～”的意思就是“总之要结束了”；三是“这样那样、说三道四”,比如“とにかくの批评(ひひょう)は免(まぬか)れない”这句话,意思就是“免不了会有说三道四的”。

[漫画矛盾]



地狱告示板

1、《日文地狱》专场逐渐成型，主要是介绍特定游戏的专属词汇，但是不晓得诸位看官都想看些什么游戏的专场，希望大家今后也能为《日文地狱》的专场提出一些自己的意见，来信请说明希望看到哪些游戏的哪些部分，明人这厢叩首拜谢。

E-mail：tenkawa@163.com

2、很多读者希望明人保持《日文地狱》这种恶搞的风格，明人听命，如果贫得不好的话大家尽可以冲过来揍……但是不准揍脸，本来长得就够对不住诸位的了……

3、近来天气转凉，大家要注意保暖，病了可就打不了游戏喽～

流行巴士GO!

MOBILE 开创移动新时代的智能手机专列

什么是智能手机？

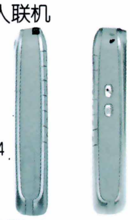
随着通信技术的不断进步，单一功能的手机已经不能再满足用户更多的娱乐需求。而智能手机的推出，为移动商务和娱乐开拓了新的领域，使用户充分体验到高科技带来的便捷与快乐。以下是智能手机所具备的基本特征：

■采用symbin、samrtphone、palm和windowsCE等开放式操作系统■多媒体影音播放■可以外接扩展卡，用于大容量文件的存储■拍摄数码照片等等……



SIEMENS SX1

- 内置realone视频播放器
- 支持蓝牙功能，可通过蓝牙多人联机
- GPRS：Class 10（2Tx/4Rx）
- 多媒体（MMC）卡插槽
- MP3播放器
- 内置摄像头
- EMALL终端，支持POP3/IMP4
- 内置FM调频收音机
- 文件管理器
- 新型Natural Sound高保真扬声器
- 支持JAVA和symbian 60操作系统
- 可以和MS outlook以及lotus notes同步数据



型　号	西门子SX1
网络制式	三频GSM 900/1800/1900
通话时间	240分钟
待机时间	300小时
屏幕显示	65K色TFT，分辨率176x220
规　格	109×56×19mm
系　统	Symbian OS（特制）
重　量	110克





NOKIA 7600

- 支持3G WCDMA
- 支持 GSM 双频
- MP3/AAC立体声音乐回放
- 支持蓝牙，红外
- 内置VGA摄像头
- 2.5GGPRS：40，2kbits/s
- Symbian Series60操作系统
- 29MB动态内存
- 影像与声音记录
- 视频文件下载
- Java MIDP 1.0

型　号	NOKIA7600
网络制式	WCDMA-GSM 900/1800
通话时间	180-240分钟
待机时间	大约300小时
系　统	Symbian Series 60
屏幕显示	65K色TFT，128X160像素
规　格	87 X 78 X 18.6 mm
重　量	123克



Voq

老牌无线Modem制造商Sierra Wireless即将推出其首款强大功能的移动电话——Voq，正式加入Smartphone市场日益激烈的角逐。此款手机采用了微软的Smartphone2003操作系统和Intel公司的中央处理器，尤其引人注目的是它可以左右折叠的键盘，真可称为手机中的电脑了。



SIEMENS U15

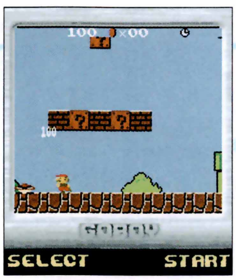


- 2个VGA摄像头，可视通信
- 内置多媒体播放器，支持视频回放
- 支持3G技术
- 支持SUN公司的J2ME程序
- 通过红外或数据线与PC同步
- 64MB内存
- MP3播放
- 有声视频短篇拍摄
- 摄像头3倍数码变焦
- 支持Java
- 强大商务功能定位



型　号	西门子U15
网络制式	支持UMTS以及GSM三频
电　池	800毫安时锂离子电池
系　统	微软Smartphone 2002
屏幕显示	65K色TFT，分辨率176x220
内　存	64MB

酷软推介 智能手机



GOBOY v1.3

GOBOY1.3版的推出终于使这款GB模拟器几近完美，无论在声音和速度的表现都会使玩家有超越真正GB的感觉。最让用户满意的当然还是鲜艳的色彩呈现，那可是GB所望尘莫及的。

（对应机型：NOKIA3650/7650）



放假啦!!
难得的假期!
去旅行吧!
你们给我等一下!!
为什么又没我出场?还让我加班?
这个嘛……
因为一下画那么多人物太累了,再说橙色的颜料也不多了。
主要还是因为你形象不好。
正版不帅Q版也不可爱,怎么当电软的脸面嘛。
K1
哎!
呀!
工商银行
那我送你们一程!!
恐怖秀
GREGORY HOUSE之夜
黄金IC
这是什么地方?
我怎么变成这个样子了!?
我也是!
5天假期咱们已经昏迷4天了…
这里有间旅馆。
GORY HOU
明天必须回去了。
先住下来吧!
欢迎光临!
请不要吃我们!
真没礼貌,我是店主。
哎呀,见鬼啦!
这么说来你们不是这个世界的人。
对,我们不知为什么会变成这样。
你们想回去吗?
想!
哎呀见鬼啦!
想回去的话帮我找一个小孩找到了再说。
也不知道为什么,让我就找吧,反正还欠他房钱。
就是他吧?
给我站住!
逃的还真快啊!
这里有个绝色美女。
在哪儿!
我的妈呀!
敢耍我!
给我回来!
可恶!怎么也抓不到他!
细想起来不明不白的让人使唤太不爽了。
找那只耗子算账!
哦?你问我为什么要抓他?
其实我们旅馆因为私藏灵魂正受到死神的追查,你们要把小孩收集的灵魂抢过来糊弄走死神,才许离开。
当然我的珍藏不能给你。
哗啦
梆
你们会后悔的。
走吧!
这真是史上最短最没水准的冒险…
但是
电
你们一直这样不是挺可爱的嘛!
下期电击来做吉祥物如何?
少罗嗦!
为什么变不回去啊?
嘿嘿嘿!!

FF见闻录

The Record of Final Fantasy Experience

最终幻想X-2

FINAL FANTASY X-2

FF饭专属栏目开通！本篇将为您彻底检索大受好评的时尚造型——水手服。揭露各部分令人“震惊”的内容！！



FF饭的家

Vol.1 水手服尤娜登场！

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

吱吱吱吱吱—吱吱吱吱

（由时装设计师家本调侃超能力少女尤娜的水手服!!）

自本期开始，《FF见闻录》将不定期与大家见面，该栏目以讲述FF历史、周边、以及各种专属知识为己任，以求为大家奉献上一个更加完美且宏大的FF世界。

作为创刊号的本期为大家准备的是在FFX-2国际版中增加的全新服装——水手服。本套服装依然是出自家本哲老师之手，并且似乎容入了更多超能力的成分，这究竟是怎样的一套服装呢？一起来看看吧～



小鸟皮可

喜欢时髦前卫，充满激情的普通雄鸟。



最终幻想服装设计师

家本 哲

亲自设计了换装系统需要的服装并为此收集了大量资料素材。

整体的概念是？

最初在设计这个企划时是希望给人一种超能力学园的感觉，并且希望人们全都能够接受这个概念，所以在考虑“如何才能做出人们能够接受的感觉呢？”的时候，伤了很大的脑筋呢。



U LAT-100

耳朵上戴的机器是？“虽然这只是我的设想，但它的功能应该是搜索周围的敌人，可以通信和增强听力吧，价值4599 GIL。”（家本）这么好的东西只要4599基尔就能买到！？

U VES-100

防护镜的性能是？“这是换装为水手服造型的专用道具。可以随意扩大或者缩小搜索敌人的画面而且具有夜视、透视的功能，在2米以外的距离感受到的则是相当于52寸的画面。价格50000基尔。”（家本）这么高的性能，我好想要哦！！

超高性能！

外 衣

这件衣服似乎没有扣子啊？“实际上扣子就是中间的那条拉锁，换衣服的时候可是非常方便的。”（家本）



尤娜熟悉领口！

靴 子

靴子和袜子都非常可爱啊。“靴子所使用的材料和枪手时所穿的是一样的，但是袜子可是晶球制的哦”（家本）



大胆!!

蝴蝶结

这个蝴蝶结好可爱啊！“虽然打算使用和其它部分一样的材质，不过也有可能是晶球做的呢。”（家本）

SAILOR COLOR

真是独特的水手服呢～“我们想避开在动漫中常见的样式。但是这个颜色和裙子的长度还是会让人联想到《女强风暴》……”

裙 子

家本先生，这条裙子的质地好漂亮啊！“原本打算做成和普通的制服一样，不过也许和蝴蝶结、袜子一样全都是用晶球做的。”（家本）晶球真是太奇妙了。



这可不是女强风暴！

皮可的总评

独特耀眼的特点、饰物与服装的完美搭配，的确是一套相当出色的制服呢……换装不愧是整个游戏的基本啊。不知道莉可和帕因穿上之后会是什么感觉呢？“大概就是既没有打破‘超能力学园’的印象，又表现出了鲜明的个性这样子吧”（家本）。



搜索！FF系列的超能力者！？

拥有操纵时间的能力来进行“时间旅行”等等的超能力水手服战士。咦，说起来《FF》系列好像有不少的超能力者呢？总之，下面就让我们对这些拥有不可思议能力的超能力（！？）角色进行一次大检索吧！嗯嗯，差不多算是超能力者……应该算是吧？



FFV

时魔道士

使用加速、跳跃、暂停等时空系魔法的职业。这大概就是《X-2》超能力者的起源了吧？



FFVII

克劳德

由于魔晃之力而拥有着常人无法想象的神秘能力的战士。这种神秘的能力就是超能力！



FFX

尤娜

拥有能够呼唤出召唤兽的召唤能力。也可以将人类的灵魂送往异界……这个应该算做是召唤士吧？



FFVI

蒂娜

拥有魔导之力的幻兽与人类的混血儿。每当太过激动的时候就会变身成幻兽。算是拥有超能力的超人。



FFVIII

莉诺亚

平凡的少女，但继承了魔女之力后就获得了巨大的力量。不觉得她的特殊技充满了超能力色彩吗！？

水手服排名第二！？

说到超能力就想到了精神感应，排名第一的无疑就是可爱的莫古里啦！



使用头上的触角进行精神感应！

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation | Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME | BOY ADVANCE
Wonderswan



天语：为了适应快节奏的工作，全面提高工作效率，在避免哭爹喊娘的同时，还必须学会适应现代化的办公设备。现在已经入手一台“半高配”商务机，CDMA1X每月一百元包5000分钟。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
10月23日	★ 新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画	SLG	ブロッコリー
10月23日	★ 超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★ 向北	北へ ～Diamond Dust～	AVG	HUDSON
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目(ソフト单品)	ETC	NAMCO
10月30日	救助直升机·空中小队	レスキューヘリ エアレンジャー2 plus	ACT	アスク
10月30日	玻璃墙薇	玻璃の墙薇(ガラスノバラ)	AVG	CAPCOM
10月30日	JOCKY骑士3+WINNING赛马6豪华版	ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック	未明	KOEI
10月30日	NBA直播2004	NBAライブ2004	SPG	EA
10月30日	天玉·最佳浪漫日(CERO·15推)	てんたま –1st Sunny Side–	AVG	EZ
10月30日	变形金刚	トランスフォーマー	ACT	TAKARA
10月30日	花火百景(通常版/限定版)	花火百景(通常版/限定版)	ETC	日本娱乐放送
10月30日	超兄贵~蛋白质传说	超兄贵～圣なるプロテイン传说～	SLG	GLOBAL1
10月30日	D·G·KARAT FANTASY	デ·ジ·キャラット ファンタジー	AVG	ブロッコリー
10月30日	DCPS恋爱模拟	D.C.P.S. ～ダ·カーポ～ プラスシチュエーション	AVG	角川书店
11月6日	★ 异度传说I·力的意志	ゼノサーガ エピソードI リローディッド [力への意志]	RPG	NAMCO
11月6日	格斗大奖赛2003	PRIDE GP 2003	FTG	CAPCOM
11月6日	廉价版·合金装备索利德2·主旨	メタルギアソリッド2 サブスタンス PlayStation 2 the best	ACT	KONAMI
11月6日	廉价2000系列之39·街道模拟	SIMPLE2000シリーズ Vol.39 THE ぼくの街づくり ～街ingメーカー++～	SLG	D3
11月6日	EX人生游戏II(通常/限定)	EX人生ゲーム II	TAB	TAKARA
11月6日	空袭警报(CERO·15推)	SIREN	ACT	SCE
11月6日	★ 超级机器人大战·迷乱司令	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	SLG	BANPRESTO
11月13日	高桥尚子·马拉松模拟	高桥尚子のマラソンしようよ!	SLG	TAITO
11月13日	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	RPG	ATLUS
11月13日	LOVE·炸裂!5·网球机器人叛乱	ラブ★スマッシュ!5～テニスロボの反乱～	SPG	D3
11月13日	★ 洛奇	ROCKY	SLG	SUCCESS
11月13日	激指2	MYCOM BEST 激指2	TAB	每日放送
11月20日	★ 化解危机3	タイムクライシス3(ガンコン2同捆)	STG	NAMCO
11月20日	くまうた	くまうた	ETC	SCE
11月20日	MOTIBRIBON	モジブリボン	ACT	SCE
11月20日	★ 新世纪福音战士2	新世纪エヴァンゲリオン2	SLG	BANDAI
11月20日	thd GATEWAY	ゲッタウエイ(the Getaway)	ACT	CAPCOM
11月20日	★ 鬼武者·无赖传	鬼武者·无赖传	ACT	CAPCOM
11月27日	★ 山脊赛车进化版	R:RACING EVOLUTION	RAC	NAMCO
11月27日	Q版赛车4	チョロQHG4	RAC	TAKARA
11月27日	★ 三国九	三国志IX	SLG	KOEI
11月27日	★ 大众高尔夫4	みんなのGOLF 4	SPG	SCE
11月27日	★ 分裂细胞	トム·クランシーシリーズ スプリンターセル	ACT	UBISOFT
11月27日	★ 妖精战士AlterCODE	WILDARMS AlterCODE	RPG	SCE
12月11日	★ 生化危机网络版	バイオハザード アウトブレイク	AVG	CAPCOM
12月18日	GROWLANSER3	グローランサーIII(Atlus Best Collection)	RPG	ATLUS
12月18日	德比赛马2004	ダービースタリオン 04	SLG	ENTERBRAIN
12月18日	GROWLANSER IV(通常版/限定版)	GROWLANSER IV ～Wayfarer of thetime～(通常版/限定版)	RPG	ATLUS

最适合中国玩家体验广义ACT的主机——天师特别推荐美国微软公司XBOX

XBOX				
11月	★世界街头赛车2	Project Gotham Racing 2	RAC	Microsoft
11月	王牌飞行员：复仇大道	Crimson Skies	未明	Microsoft
11月	聚魔	Magic The Gathering	未明	Atari
11月	汤姆克兰西·彩虹六号·3	Tom Clancy's Raingbow Six 3	未明	Ubi Soft/Montreal
11月	真实犯罪：洛城暴力	True Crime：Streets of LA Activision	未明	未明
11月	职业网球大联盟	Top Spin	SPG	PAM
11月	★魔牙灵	Magatama	未明	Microsoft
11月	波斯亚公主4：蒂姆的沙子	Prince Of Persia 4：Sands of Tim	未明	Ubi Soft
11月	鬼首	Dead Man's Head	未明	Infogrames
11月	魔戒ROTK	Lord of The Ring ROTK	未明	EA
11月	★荣誉勋章：旭日升	Medal Of Honor：Rising Sun	ACT	EA
11月	詹姆斯·邦德：全有或全无	James Bond：Everything or Nothing	未明	EA Games
11月	★极品飞车	Need For Speed：Underground	RAC	EA
11月	铁臂	Metal Arms：Glitch in the Machines	未明	威旺迪环球
11月	超级GT	Supercar GT	未明	M$
11月	★终结者3	Terminator 3：Rise of the Machines	ACT	Infogrames
11月	依桑嘎的背叛	Treason of Isangard	未明	VU Games
11月	断箭3：睡梦龙	Broken Sword 3：The Sleeping Dragon	未明	革命软件
11月	BGE：好坏之间	BGE：Beyond Good and Evil	未明	Ubisoft
11月	凯恩的遗产	Legacy of Kain：Defiance	未明	Eidos
11月	天空2	Amped2	未明	Microsoft
11月	名流高尔夫2004	Links 2004	SPG	Microsoft
11月	NBA 2004	NBA Inside Drive 2004	SPG	高压软件
11月	哈里波特·智者	Harry Potter Philosopher Stone	未明	EA
11月	芭比马的冒险：野马求援	Barbie Horse Adventure – Wild Horse Rescue	未明	威旺迪环球
11月	帽子里的猫	Cat in the Hat	未明	威旺迪环球
11月	暴走卡丁车	Crash Nitro Kart	RAC	威旺迪环球
11月	X档案：反抗与顺从	X–Files：Resist or Serve	未明	威旺迪环球
11月	The Hobbit	The Hobbit	未明	威旺迪环球
12月	反恐精英	Counter Strike	ACT	Valve
12月	忍者外传	Ninja Gaiden	ACT	Team Ninja
12月	鬼屋大冒险	Grabbed the Ghoulies	未明	Rare
12月	★虚幻2	Unreal 2：The Awakening	未明	Atari
12月	8–02计划	Project 8–02	未明	Ubi Soft
12月	上帝特别版：无影战争	Deus Ex：Invisible War	未明	Eidos
12月	★模拟市民	The Sims Bustin Out	SLG	EA Games
12月	终极任务：色玛行动	Mission Impossible – Operation Surma	未明	Infogrames
2004年1月	动漫飞车	Auto Modellista	RAC	Capcom
2004年1月	猛男	Men Of Valor	未明	威旺迪环球
2004年1月	音乐混合	Music Mixer	未明	Microsoft
2004年1月	斗士在线	A–Fighters Online –	未明	未明
2004年2月	★死或生在线	DOA Online	FTG	Tecmo
2004年2月	全能战士	Full Spectrum Warrior	未明	Pandemic Studios
2004年2月	武装雄狮(GGD)·铳霸在线	Gungriffon Divide GA(PS2/XBOX)/KAMA Digital Entertainment(KOREA/PC)	超高拟真度战场ACT，重度之王	
2004年2月	亮点行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2004年2月	现场乒乓	Live Action Ping–Pong	ACT	未明
2004年3月	星球战队：幽灵行动	Star Craft：Ghost	未明	Blizzard
2004年3月	★分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	未明	Ubisoft
2004年3月	拉力挑战2	Rallisoprt Challenge 2	SPG	Digital Illusions
2004年3月	★天诛：暗黑魔王	Tenchu：Lords of Darkness	ACT	Activision
2004年3月	被攻击的王国	Kingdom Under Fire：The Crusaders	未明	飞腾软件
2004年3月	PUMP IT UP	PUMP IT UP	未明	ANDAMIRO
2004年3月	快与狂	Fast and the Furious	未明	威旺迪环球



有读者对龙哥的缺省回答不满，对不起，“要你命三千”可不是闹着玩儿的。编者所做的，是把更多真实信件放上来，不惹人生厌就阿弥托佛了，若回答不慎，各种麻烦就会接踵而至，请读者注意。

天师：我的3900I开机时竟然没有标题画面（PlayStation2黑底白字），但读盘很好。（读者）

天语：怎嘛，唬我啊？JS手法不会这么绝妙吧？读盘没事儿就OK，别着急，许是直读的事。

本期龙哥提示情报：邮购书刊，请打电话

敝社书刊的邮购疑惑，请致电010-64472919询问或更改

●龙哥你好。

我是一个从没寄过信的电软元老读者（创刊第九期我有）偶陪你们度过了最低迷的一段哦！也坚定了电软面临压力的抉择．我有几个朋友总拿别人和电软比，现在把他比下去了，我也抬起头做人了。

正题，我有一般网络兄弟（四人，还差一人组建五人铁骑标准阵容，编辑部谁有兴趣可与我联系QQ171145521）。全部清一色日版加直读XBOX都有意图购入铁骑大战全套，听闻铁骑大战全套有网络游戏盘、控制台，还有对讲机（不知道与XB LIVE功能是否一样），请问我们需要做什么准备？中国有达人在玩XB网络游戏吗？请龙哥搅尽脑汁也要帮我们想想怎样付费的问题。

最近我也知道XB基本都是移植作品但也不乏经典XB ONLY，SO请龙哥向众我仰慕的小编提议做几个XB经典的系统介绍、攻略，再者故事背景什么的好吗？铁骑大战这种业界少有的作品我觉得应该找一个空地方介绍一下，你说呢。

最后，这信太长了，龙哥压缩一下，回答与否我无所谓，说这么多我想也是因为对电软有了感情，最后祝龙哥和众小编，还有我们的电软一路开跑。

本篇代表我哥MAGICIAN，我朋友金鱼，还有众兄弟们ARION、风、茶……

文：赤色彗星

▲1、作为电软杂志社的一员，天猪愿意拿出最高热忱，与读者一道迈向更高层次。但这个过程受到的限制比较多，比如天猪自身的水平和功力，眼界太窄；加之外界的种种干扰，导致很多好的东西，不能向读者介绍。

举个最简单的例子，版面问题——我想一般情况下，很少有人会关心铁骑大战和其他很多XBOX上面的超级游戏。我觉得XBOX的游戏是非常好玩的，因为这台主机更倾向于广义ACT，就算有RPG也是ONLINE的，这实在是非常适合中国玩家的最佳机种。天猪觉得，在各大硬件厂商进入中国并将游戏大举中文化之前，泛滥的日文RPG是没有太大意思的，单从游戏性本身出发，几乎毫无乐趣。难道我们的乐趣就从那些极富中国特色的攻略中“按图索骥”来获得么？

就算答案是肯定的，恐怕这版面也轮不到XB的份。堂而皇之的理由呢？十有八九是“国内没有几个人玩XBOX”——

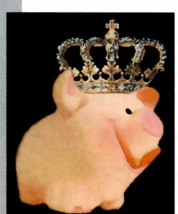
但是事实真的如此吗？主动寻找并深入挖掘游戏乐趣，几乎是一件不可能的事。于是就像大家看到的，更多映入眼帘的内容都是那些东西。

还好我们有网络，同人还不至于彻底绝望。国内没有达人，我们还可以国外的高手展开交流。

这里，天猪就要给大家提个醒，一是本栏可以发布交友信息，二来以后一定会有各种办法来使更多的强力游戏进入大家的视线。就拿本期电软的发售表为例，批评声一度不绝于耳，诸如不更新不这不那，请问，天猪没有版面，拿什么给大家更新？

因此本期着重制作了一整页天猪推荐的主流机种。XBOX很多即将发售的超大作游戏还没有放进去，很多好的游戏画面和深入一些的游戏介绍还没有登场，因此始终在想办法。就像赤读者所言，想让XBOX抬头，恐怕是非常困难的一件事。

铁骑大战加入网络功能，具体战斗方式天猪不明。付费也不太好弄。



谢谢大家支持。说了这许多废话，我想也是因为对读者有了感情，有用与否无所谓。最后祝少数派的重度玩家一路开跑。

问题的关键，肤浅的游戏研究，等于零蛋。还不如不做，或像龙哥这样“不予回答”。大家不妨注意今后所有加上天猪标志的文章。

●重度推荐

向天师强烈推荐MICROSOFT的——（“当当当当！”）<Mech Warriors 4--Merceneries>——一译“机甲战将4·佣兵”。从DOS时代起就惊世骇俗的MECH系列，拥有完整的世界观和厚重的历史感，DIY机甲的乐趣更是迷倒了一大批硬派玩家，对技巧的严苛要求让菜鸟瞬间消失在MECH的战场……每一作的画面在同时期的游戏中也是霸王级的——这也导致了MECH系列始终无法在广阔的中低端玩家中流行，再加上它专业的操作，将无数的LIGHT USER拒之门外……

说到MECH的机甲设定，既不同于莫名其妙的电脑战机（傻…），也不同于唯美俊朗的GUNDAM系。（我很喜欢GUNDAM，但我始终对GUNDAM那颗漂亮的大脑袋在实战中有无意义保留自己的意见），当任何人看到MECH机体那考究又专业，实用主义至上的设定时，都会恍然大悟：哦，这才是实战，这才是专业！！他体现的是暴力的美感，没有任何一处为了"帅气"而加载的多余零件，高效，细致，专业！！（某些方面，"铁骑"明显在模仿MECH。当然，两者的机甲给人的感觉是两样的无疑）。

至于为甚么对一位家用机杂志编辑罗嗦这么多关于电脑游戏的东西，那是因为：

1、它是硬派到底的；

2、XBOX移植确定！！！

其实电软曾一笔代过地介绍了MECH WARRIORS的XBOX版（现在开发中），名叫"MECH ASSAULT"，截图给我的感觉是：比PC版更恐怖！更令人咋舌！！相比之下HALO的画面算个……相信天师是不会放过这款超硬的游戏吧！

另外，我希望MICROSOFT早日把MECH那一大堆资料片都移植了，像"海盗之月"，"复仇"，"暗黑骑士"……让更多的家用机玩家了解并爱上这部讲述遭驱逐者回归母星的惨烈百年战史的巨著！！！（自护VS联邦？？）

另外想谈一下对PSP和NGAGE的看法。

我觉得NGAGE移植古墓和SONIC纯属自杀行为。因为它的价位，它的立足点决定了它的受众主要是那批LIGHT USER，而LIGHT USER打古墓、打SONIC……我无法想象他们能坚持多久……多半玩了一阵就大声嚷嚷着"好难哦，人家不玩了啦"就此不再碰它。然后拿着这部"游戏"机发短信玩泡泡龙去了……NGAGE还是老老实实做些贪吃蛇泡泡龙吧，你一没有核心USER受众，二没有SEGA的实力，不是



玩具饕餮·海贼王罐装人形

从路飞、娜美、索罗、桑吉、乌索普、乔巴一伙的草帽海贼团到七武海中的鹰眼、人妖以及跑得快、功夫海牛等等林林总总，算上隐藏的2款（至今还不知道里面藏的是何许人？）总共23位角色（图片上一箱“可乐”很夸张吧！）——如果拥有这样的战队，七海霸王非你莫属！打开外包装后不仅有一可作为扭蛋外壳的罐装塑料罩，且人物栩栩如生，背景丝丝入扣，地台可圈可点，以及下方可转动人物活动和画片变换的小装置更令娱乐性大大增加！由于是随机抽取使其充满挑战，许多朋友采用“万花筒作战计划”，将罐子倒置放在眼睛上面转动罐子呈万花筒状，却终于一无所获！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010－65282550）

www.how-2-play.com

硬派就别打肿脸充胖子，老妄想着有一天能趾高气扬地吹嘘"我们的主机是HU和LU都爱的哦活活活活……"——做梦想屁吃。想赚便宜钱就别做白日梦。

PSP嘛，听说已经表示"PSP的敌人不是GBA"——很明智。SONY是扰乱游戏界规则第一人，也是骗LIGHT USER钞票之父，既让人憎恶也让人佩服（不服不行）。它一开始就很理智，以大众化为根本，不做到SEGA式和NINTENDO式的深度，以LIGHT USER钱包为准则。如果PSP想生存到至少和GBA2见一面，那么出泡泡龙式是生存之本，解决耗电问题是……是不可能的……

总之：本分一点做游戏，别占尽便宜还往人家锅里瞅。祝愿NINTENDO和SEGA一路走好，别等到哪一天，四周全是LIGHT USER的聒噪就行了。

"david"<beibeiking@mail.china.com>

▲我相信，大卫读者是懂得思考的。天猪希望这样的来信越多越好！一方面在编读往来中扩展了视野，倾听到各种意见，更重要的是这封来信对当前伪非玩家中普遍存在的“胡乱点评业界大势”给出当头一棒。

意见不同本来不可怕，但是就怕顽冥不化认死理儿！

虽然天猪对大卫的意见并不完全同意，但是看到这位读者能深入思考，还是感到非常开心。

这里天猪要对大卫提到的几个问题谈谈自己的看法：

1、XBOX本来就有很多好游戏，无论在视觉、听觉还是难度与在线等各个方面，XBOX都是最强的。希望大家高度关注这台主机。

2、手机商面对的市场比游戏机不知道要大多少倍。对于很多小看诺基亚NGAGE的评论，我们应该走着瞧。

3、神游机是一部很有创意的主机，无论是主机的运作方式，还是上面的游戏，对于正统派中国玩家的亲和度，天猪都觉得非常好。

一些马前高炮式评论的最大弱点，在于这些迫切希望自己能够离“业内专业人士”的距离更近一些的Light User们，总是忽视那些不同于他们的力量的强大——天猪在很多场合，包括胡同里或公车上或街头，经常看到手持GBA砖头机或是GBC的重度玩家——YES。这些能够将一款毫无画面养眼度可言的游戏，打上三五十遍而仍旧津津乐道的同学们，正是天语最为看好的“重度游戏”接班人。他们这种极为可贵的注重游戏性的精神，难道是那些每日关心碟报的伪非LIGHT USER们所能够相比的么！？

试问：哪个离专业人士距离最近的LIGHT USER，敢否认NINTENDO POWER？谁，敢说口袋妖怪（iQue）的电视广告出现之后，不会在那些重度同学们面前引爆力量，以致大家口碑相传，以很合理的价格入手一台具有极高可玩性的TV游戏机呢？

引申：NOKIA也一样。大家对于这些公司的“担心”和“建议”，是完全没有必要的，没必要判死刑——

因为人家的这些制品，可能并不是卖给你们这些“离业内专业人士距离最近”的LIGHT USER的。

同时话说回来，真正的玩家，也绝对不是靠一堆堆的烂塑料片和那些所谓的“ 攻略”来养活的。

4、正像大卫所说，我们看好PSP，不过是对索尼在吸引LIGHT USER视线时表现出的杰出天分的一种肯定。

而对于任天堂这家老铺，天语将以入手神游机和捆绑阳光玛莉的NGC的实际行动，来表达对永远追求GAMEPLAY这种崇高理念的最高敬意，并衷心希望任氏能自强不息，焕发青春。

天猪至今没有怀疑过任天堂，但眼见SEGA、CAPCOM之辈……



天兄，你好。感谢你推荐GTA3这款游戏，小弟刚刚圆满。特向你报战绩。连击模式下，一道43连，二道32连，三道47连。用的是美达NAX.

小弟是第一次玩赛车游戏，体会到的爽快感爆满。再次鸣谢。

龙哥，您好！

我今年马上30了，也算一个有将近十多年玩龄的人了。非常喜欢看你的龙哥热线，给你提一个建议。我发现你的言辞和某些观点比较个性化。当然这是好事，但可能有时候也要注意。我在原来的单位上能力很强，销售业绩一直是前列。但因个性太强，还是下课了。所以尽管我不清楚你的环境，但真心地祝愿你能工作顺心，保持愉快的心情。

我的网名是“爱在瘟疫蔓延时”，这是六年前取的了。用于形容现今的游戏倒也适合。你说的没错，我现在收集了近一千部的影片。希望能有联系。

再祝愉快！

致

礼！

王强

azwymys@hotmail.com

2003-09-30

谢谢读者支持和关心，每一封来信都看到了。

日 期	2003-10-8 12:56
来 源	noir1984@tom.com [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题	EZ-flash和XG-flash
收 信	uni41@sohu.com

选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前一封 后一封

天师：

这是本人第一次给你发电子邮件，我刚入手GBA，现在想入手烧录卡，但是不知道那种好，在EZ-flash和XG-flash谁比较好，他们有什么不同，XG-flash我是想入手的，EZ-flashh不知道用途怎样，好象EZ比较贵，他们有什么不同，有什么用途，告诉我，我好决定。拜托拜托了，一定要回答。发邮件给我。

?热点推荐： [最热门的TOM MMS彩信站] [中国最专业的收费邮箱－－163电子邮局]

你这种情况，应该选择保三年的质优价廉制品。

天师你好！中秋快乐！

工作等关系有几期电软没买到，看到18期时发现我最喜欢的“重度游戏研究所”没了，举办多年的“格斗天书”居然被取消的说……强烈要求重开。

另外有几个问题，请你一定帮忙回答一下，多谢了。

1，究級杰作夢美、GGB有续作否？如有，估计将在什么主机上发售？

2，香港版的行货PS2、XB销售渠道是专卖店还是……？港版PS2、XB分别有几个型号？官方价格几何？

3,我近想换电脑，Barton与P4的多项较量中不落下风让我高兴，但销量……Barton、AthlonXP、MP你推荐哪个？顺便推荐一个主板,要支持SATA的！

4，逼于条件我必须把自己的游戏机以电视卡转接显示器，请推荐一个好的电视卡

万分期待你的回信！

L.Y.

中秋

▲有我在，大家就不用担心电软的重度内容。你的提问迟早我都会解答的。

看图说话：吴连枝、GT4方向盘

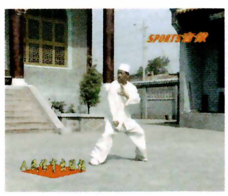




















天猪十分喜欢VF，也很崇拜李小龙。尤其对中国武术中讲求技击实战的八极拳感兴趣。收到天津陈硕读者的照片，天语发现VF真的是凶，铃木裕真的是高。请大家一起欣赏。

吴连枝无论武功人品书法，皆令天语折服。

汽车爱好者，选择GT4





↑天猪推荐真正喜欢汽车的玩家入手

终于买到一款已经被淘汰的笔记本电脑

看到大家都有得玩，喜欢DIY的天语也很想入手一台全能型便携式主机。本来想买DELL D400，太贵，于是买了康柏的淘汰型产品——N620C。



游戏新作情报 全机种

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

铁臂阿童木……122
时间危机3……122
BRUTE FORCE……123
宇宙巡航机 V……123
七人之侍……124
血腥咆哮4……124
索尼克 英雄……125
辐射·钢铁兄弟会……125
极品飞车·地下飙车……126
王国之心2……126
彩虹六号3……127
新世纪福音战士2……127
Wind ·a breath of heart……128

PS2 铁臂阿童木

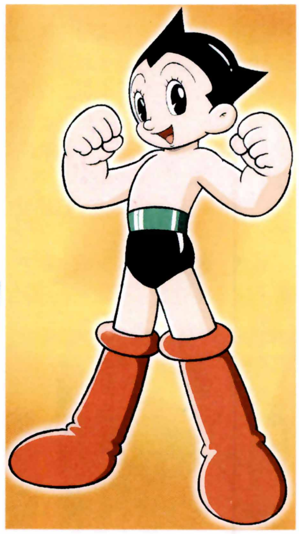
SEGA	2004年
ACT	价格未定

作为阿童木的生日年，今年以这个神奇的“宇宙男孩”为题材的周边可谓数不胜数。本作的推出绝对是应时而生，全3D的表现原作算是史上首次，从现有的资料来看，本作的画面水准只能说是一般，根据原作题材作成动作游戏也还算恰到好处。不管该作有没有瑕疵，喜爱这个机器小男孩的人们一定会毫不犹豫的期待下去吧……

ASTRO BOY 鉄腕アトム







PS2 时间危机3

NAMCO	2003.11.20
STG	6800日元

街机射击大作终于即将移植到PS2上，看起来NAMCO也意识到了街机时代已去，成本能回收一些是一些的道理。就街机的制作水准来讲，本作的确可以算是一款超级大作，但是有了上作《时间危机2》移植版大缩水的教训，精明的玩家们还会再次上当吗？，虽然PS2上确实缺少这种类型的游戏……

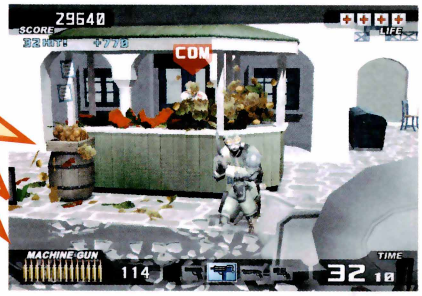








射击



XB BRUTE FORCE

MIRCO 2003年10月
STG 6800日元

即将发售的本作是微软的专门制作小组 Digital Anvil Inc. 为XBOX开发的一款动作加射击游戏（XBOX典型游戏种类）。由TGS得来的资料表明，本作确实完全体现了所在主机的强力机能，而特有的那种美国式的自由度，一定会让喜欢拿着枪在游戏里乱射的玩家们欣喜若狂的……





惊险刺激



PS2 马克斯·佩恩2

SCEI 2003.12.3
A·RPG 价格未定

曾在PC上名噪一时的《马克斯·佩恩2》现在终将推出PS2的移植版。前作大受好评的子弹时间系统在本作中得以继承，游戏的画面比前作更为精细，互动式的剧情交代方式也更具完善和成熟，当然游戏内容比前作也更为血腥暴力，看来很有希望超越前作多于400万的销量呢。




↑→男女主角射击的英姿。

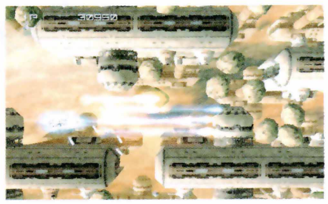




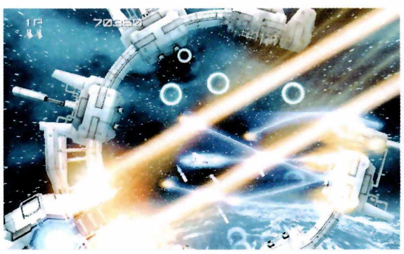

PS2 宇宙巡航机 V

KONAMI 2004.2.10
STG 价格未定

继往开来的KONAMI射击游戏最新作，在PS2上鲜有射击清版游戏的现在，本作的发售绝对是街机时代过来的玩家们之福音。游戏中的系统趋于复杂化，更让人猜疑不断的是游戏的难度还会不会向着高难度发展。由以制作射击游戏闻名的财宝公司制作，KNAMI负责发行，强烈期待。

回避的紧张感




破坏的爽快感



PS2 七人之侍

SAMMY 2004.1.8
A·RPG 6800日元

这个名字一开始就给人一种要拿黑泽明的名号来骗钱的意思，不过确定由Dimps开发制作后，大家就应该放心了一些，而且更有邀请到名导演之子黑泽久雄参与本作制作，并邀请了人气音乐家坂本龙一负责游戏的音乐部分，游戏的品质一下子就很有保证的样子，虽然本次宣告跳票到明年初发售，期待度又升高一些。








PS2 血腥咆哮4

HUDSON 2003.11.25
FTG 6800日元

兽化
格斗
变身

本作将在11月25日由KONAMI在北美的PS2主机上推出，在激烈的战斗中变身成为兽人后凭借高机动力和攻击力一发扭转战局是本作的卖点所在，本次的人物数量达到空前的17人之多，而其中加入的新模式“发展模式”更是可以让玩家们自己来设定角色能力和招式，非常值得期待的3D格斗大作。





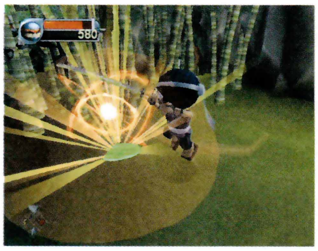
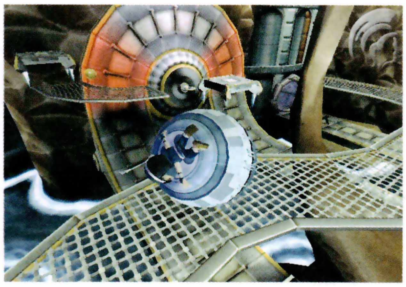



PS2 我流忍者

NAMCO 2003.11.18
SLG 6800日元

本作由NAMCO北美公司负责制作，横跨PS2、GC、XBOX三机种推出，忍者的3D圆滚滚造型非常讨人喜欢，在游戏中使用的兵器也是多种多样，武士刀、手里剑、火箭……忍者的动作也是模仿得像模像样，目标就是击溃邪恶的大魔王O-Dor大师和其手下的Ranx大军，维护世界的和平！！！



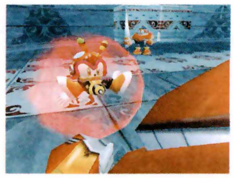






PS2 索尼克 英雄

SEGA | 2003.12.18
ACT | 6800日元

SEGA面向PS2、GC、XBOX推出的本作实在是尽显大厂风范。本次世嘉官方又给出了本作的一些最新情报，其中包括隐藏的关卡设定、图片和特殊队伍组合所产生的特殊路线和特殊过场动画，游戏中玩家共要闯过14个关卡，善用各个角色各种不同的技能是关键所在。






PS2 Phantom Brave

NIPPON ICHI SOFTWARE | 2004.1.22
ACT | 6800日元

在PS2上推出后大受好评的《魔界战记》立刻将日本这个公司带到大家面前。本作的系统已经由官方表明延续魔界战记并加以改良，人设依旧是人气渐升的原田先生负责。届时还将推出定价8800日元的初回同捆限定版，不过同捆的内容现在还未明朗，PS2上全新的SLG系列将会开始。





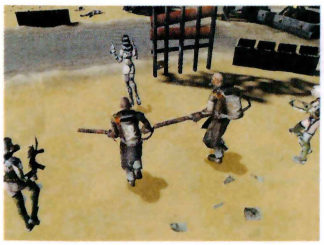


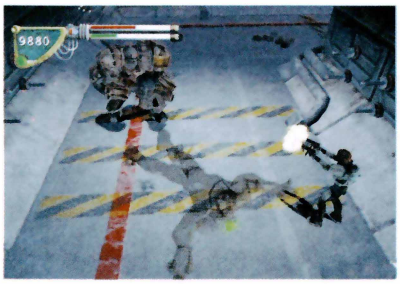



XB 辐射·钢铁兄弟会

MIRCO | 2003年10月
STG | 6800日元

过去曾经在PC上极受好评的第三人称动作冒险游戏《辐射·钢铁兄弟会》（Fallout：Brotherhood of Steel），即将在10月末移植到XBOX上，在游戏中需要大家维护起核战后的世界和平，玩家们面对的是恶劣的自然环境和强大的异形生物，可协力作战是本作的卖点。





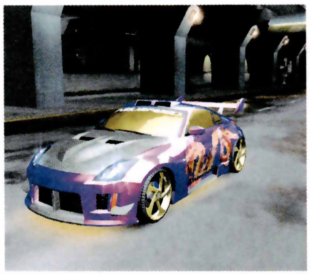

强大的敌人
恶劣的环境



PS2 极品飞车·地下飙车

EA	2003.11.19
RAC	6800日元

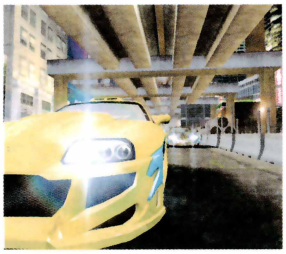
在PC上属于鼻祖级的赛车系列极品飞车最新作即将在PS2、XBOX、GC、PC上全面出击，画面上的渲染更胜前作，非常的华丽，和描写地下车手飙车内容的《午夜俱乐部》相似，本作中玩家也可以在午夜的霓虹灯下尽情狂飚，多于20条的赛道和多于20辆的赛车，绝对值得赛车迷们期待。





惊险刺激

体验世界名车的感觉

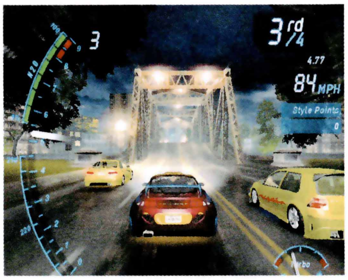




超快的速度

激情的感觉

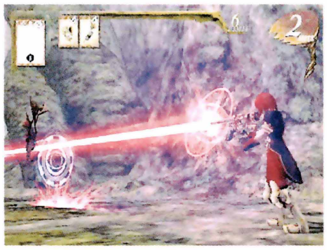


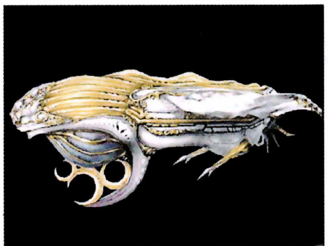


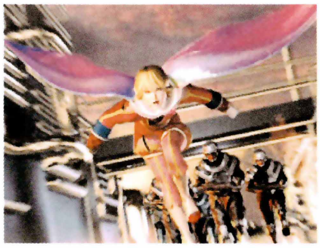
GC 鲸之腹·永恒之翼与失去之海

NAMCO	2004年12月
RPG	6800日元

鼓励原创、鼓励原创，NAMCO为GC打造的这款充满幻想风格的RPG绝对值得所有拥有GC玩家的期待，游戏舞台被设定在五个浮游的大陆上，大陆由孤高的骑士团所保护着，上面林立着异空间幻空都市，并由魔法彩虹盾守护。大陆的周围盘绕着一条长河，异次元空间海洋的水流进这里，并形成了整个浮空世界的天然边界……













PS2 王国之心2

SQUARE－ENIX	2004年
RPG	价格未定

在前作《王国之心》全球销量3300000套销量之后，全新的大作《王国之心2》成为S－E社的又一个支柱级的RPG。该作故事发生在《王国之心》的一年之后，主角依旧为SORA不变，在预告动画中出现的黑衣谜之男将会在本作中担任重要角色。和迪斯尼卡通角色一起展开一场全新的冒险正在等待着我们……





SQUARE－ENIX社第三大王牌RPG正统续作



